INSTRUCTION MANUAL

MSZ-006 ZETA GUNDAM

M.S Machinery［機体解説］

FULL HATCH OPEN

MSZ-006 ZETA GUNDAMでは、機体の外観のみならず内部メカニズムも可能な限り再現しました。完成後もメインテナンスハッチ等の開閉が可能（フルハッチオープン）です。さらに内部メカニックもディテールだけでなく、可動までも再現しました。各部アーマー類の内側を彫刻でモールディングしました。可動式骨格（ムーバブルフレーム）と外部装甲の組み合わせでモビルスーツのリアリティを追求しました。

HEAD PARTS［頭部］

頭部カバー部は開閉が可能。内部にはセンサーで構成されたリアルなメカを再現。また、カメラアイ（目）は発光ダイオードとコイン電池の使用で光らせることが可能。多色成形によりカメラアイの縁のブラック部をカラーインサート。

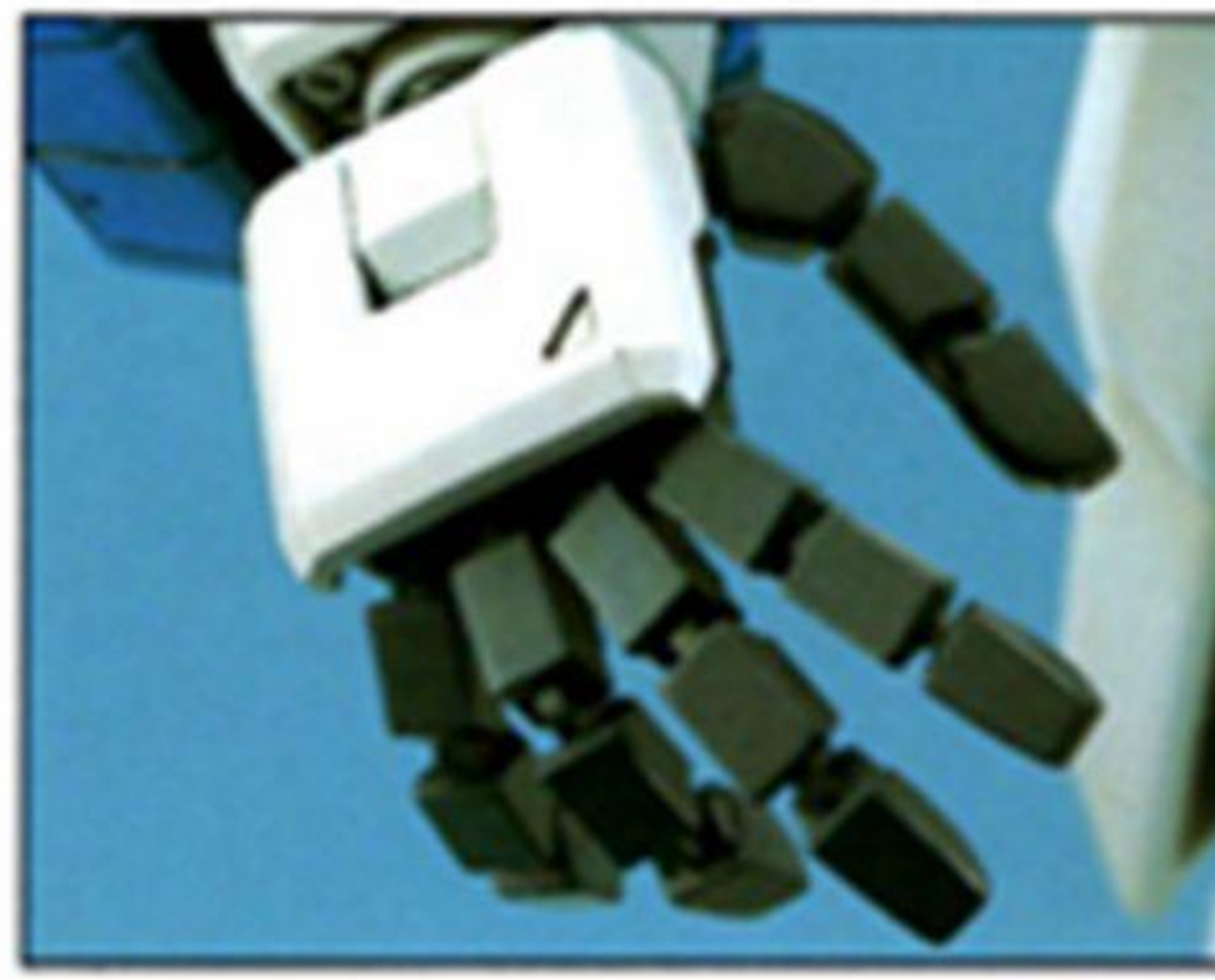
BODY MODULE［胴体］

他のパーツ同様に装甲を開閉して内部メカを見る事が可能。

COCKPIT［コクピット］

コクピット周りのメカ部分をリアル再現。コクピットハッチの開閉が可能。カミーユ・ビダンのフィギュアが付属。WR時には内部照明が可能。
※写真は一部パーツを取り外して撮影しています。

ARM UNIT［腕部］

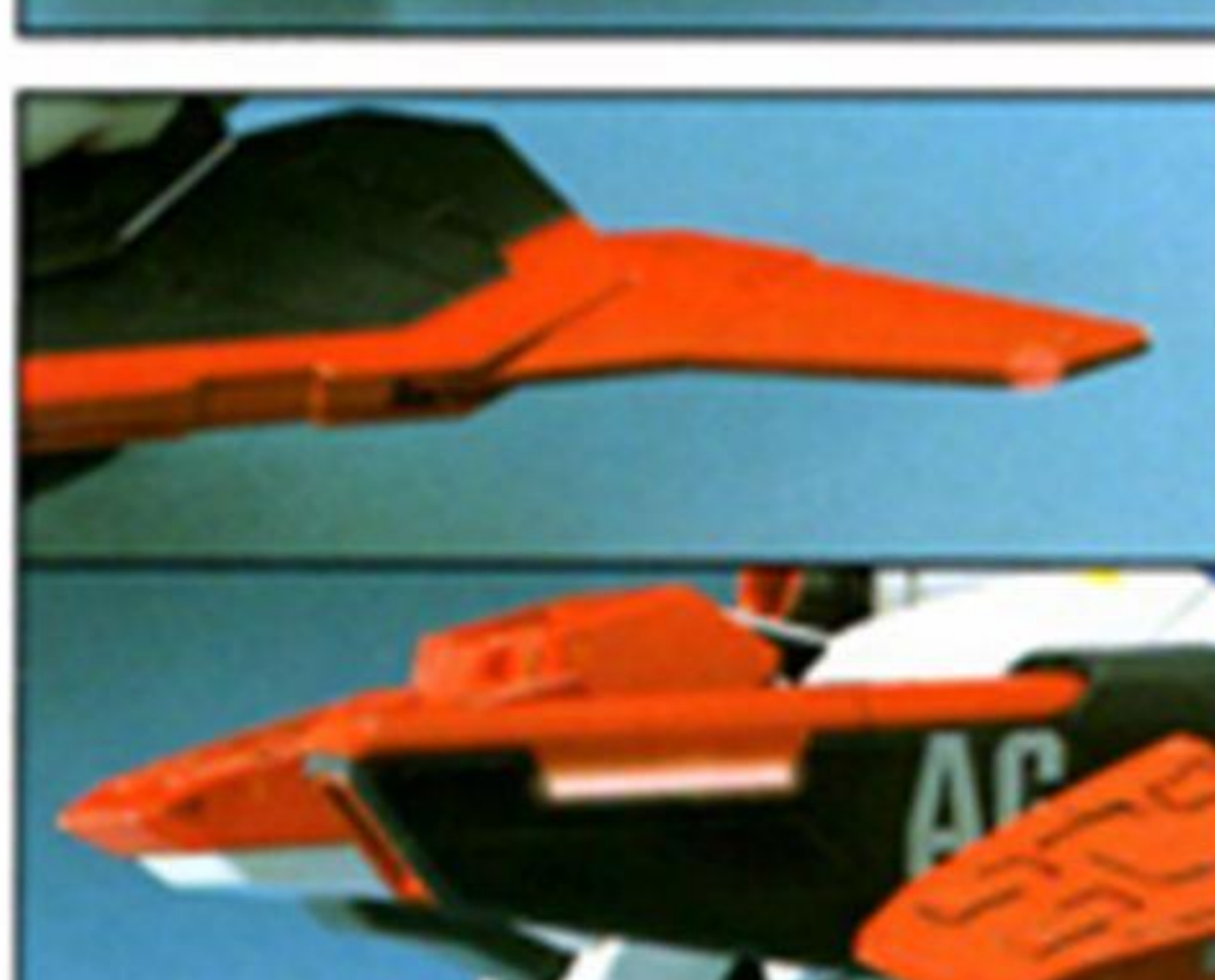
腕部装甲は着脱式。内部にはメカニカル感をイメージさせるアクチュエーター、アポジモーター、ダンパー機構を含む可動式骨格（ムーバブルフレーム）を再現。

MANIPULATOR［手部］

特殊成形で指の各関節部分が可動し武装等をホールド。指関節の独立した可動による表情豊かな表現が可能。

LEG UNIT［脚部］

脚部にあるメインジェネレーターをリアルに再現。腕部同様ダンパー機構を含む可動式骨格（ムーバブルフレーム）を再現。膝・スネ・足首の可動にシンクロして各部のシリンダーが伸縮。足首は爪先と踵でそれぞれ独立して可動し、これまでにない接地性の高いものになっている。各部ダンパーのロッド部分はメッキで再現。

NAVIGATION LIGHTS［翼端灯］
TAIL STABILIZER［テールスタビライザー］

翼端灯はシールドからの電源供給によりWR時に発光可能。テールスタビライザーはコイン電池の使用で発光可能。

LANDING GEAR［ランディングギア］

WR時に使用するランディングギアを金属パーツ（ダイキャスト）で再現。着脱可能。

WEAPONS

BEAM SABER［ビームサーベル］

Zガンダムに標準装備されているビームサーベルを再現。
また特殊LED、ピン電池の採用で単体での発光が可能なサーベルをセット。

SHIELD［シールド］

WR時におけるロック機構及び、翼端灯への電源供給、コクピット内の発光用の光源となる。
伸縮機構も完全に再現。

GRENADE PACK［グレネードパック］

標準装備として内装されるグレネードを変形可動する内部メカニックにより細部まで再現。前腕部よりの着脱も可能。装弾数を増やすオプションマガジンの取付によりハッチが連動。

BEAM RIFLE［ビームライフル］

Zガンダム専用ビームライフルの特徴である伸縮機構をスプリングを採用した変形機構（グリップ/スコープ/銃身が連動して展開）で完全に再現。
エネルギーパックの着脱及び、WRへの着脱も可能。

MSZ-006［機体特徴］

RX-178ガンダム Mk-IIから可変機構に不可欠なムーバブルフレームの技術を手に入れたエゥーゴは、軽量で堅牢なガンダリウムγを用い次世代の超高性能MSを完成させるべく「Zプロジェクト」を立案、実行した。
Zガンダムは、複数のミッションに対応できるフレキシビリティと高い戦闘能力を持ち、この時代を代表するモビルスーツとなった。

M.S Machinery

MSZ-006 ZETA GUNDAM　BEAM SABER　BEAM RIFLE　GRENADE

WAVE RIDER［機体特徴］

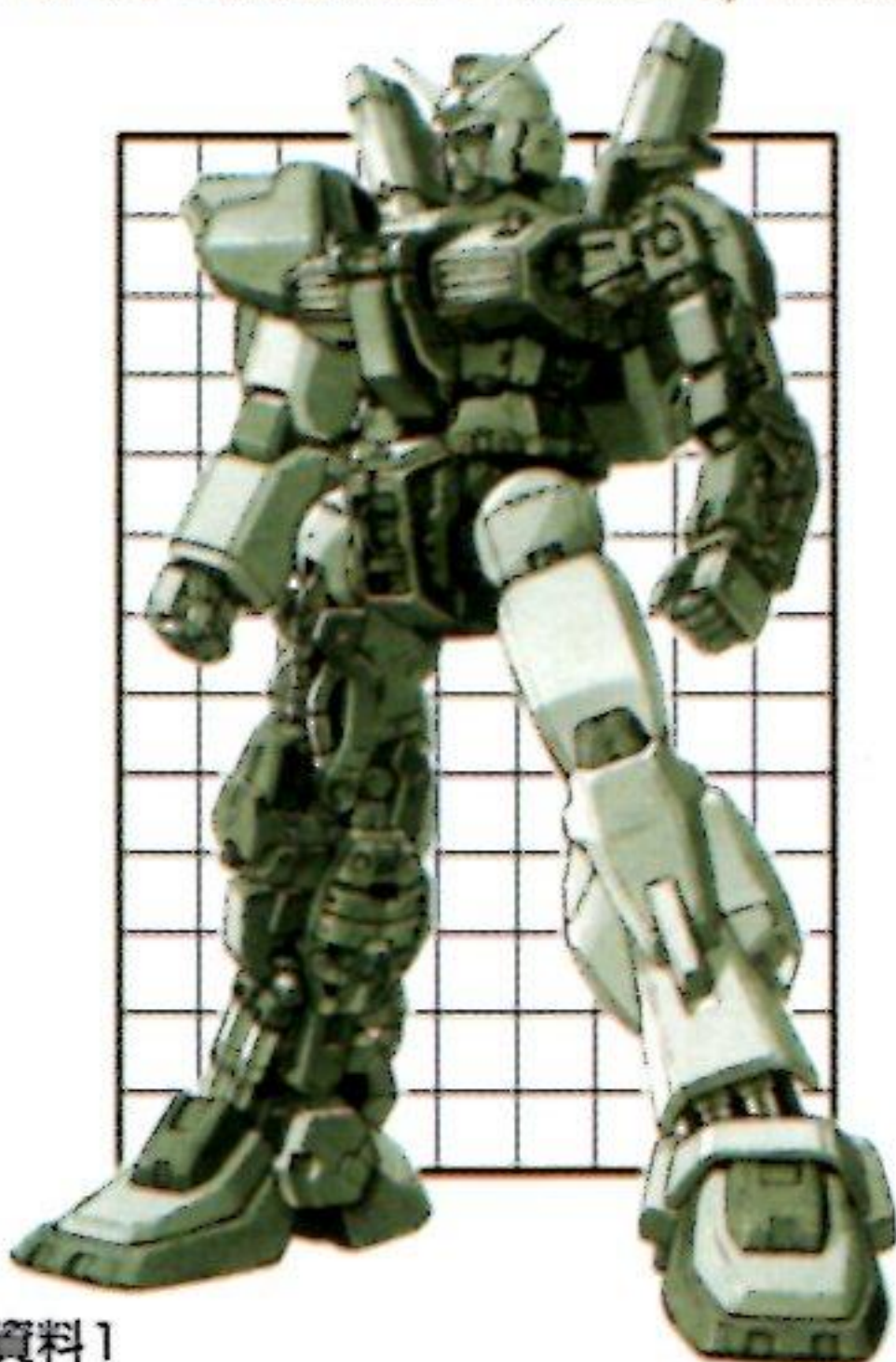
大気圏突入用のオプションとしてフライングアーマーを開発したエゥーゴは、すでに開発されていた試作機MSZ-006X型をベースとして、ウェイブライダーへの変形機構を持つZガンダムを完成させた。
Zガンダムは、宇宙空間から重力下までの連続運用を可能とする破格の汎用性を持つ機体である。最も大きな特徴は、「標準兵装のまま単体で大気圏突入が可能」ということであり、さらに、大気圏内での運用も可能としている。

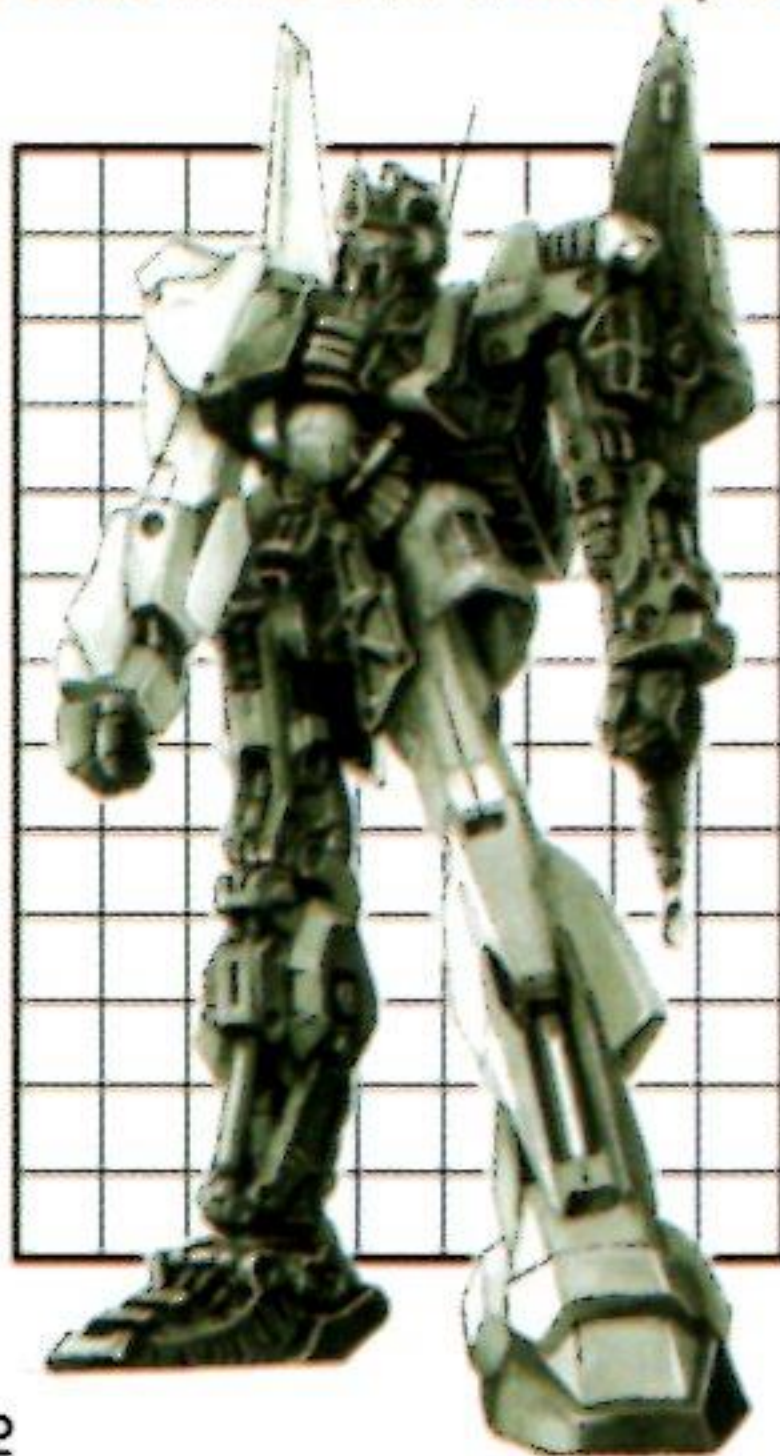
通常のMSは、熱圏においては行動を極端に制限されるが、Zガンダムは、その領域においてさえ戦闘能力を有するのである。
ウェイブライダーは、単に大気圏への突入を可能とするのみならず、宇宙戦闘機クラスの空間戦闘能力と加速性を併せ持っている。なぜなら、変形することで機体各所に分散配置された各部バーニアスラスターが機体後方に集中し、その全出力を加速のためだけに向けられるからである。

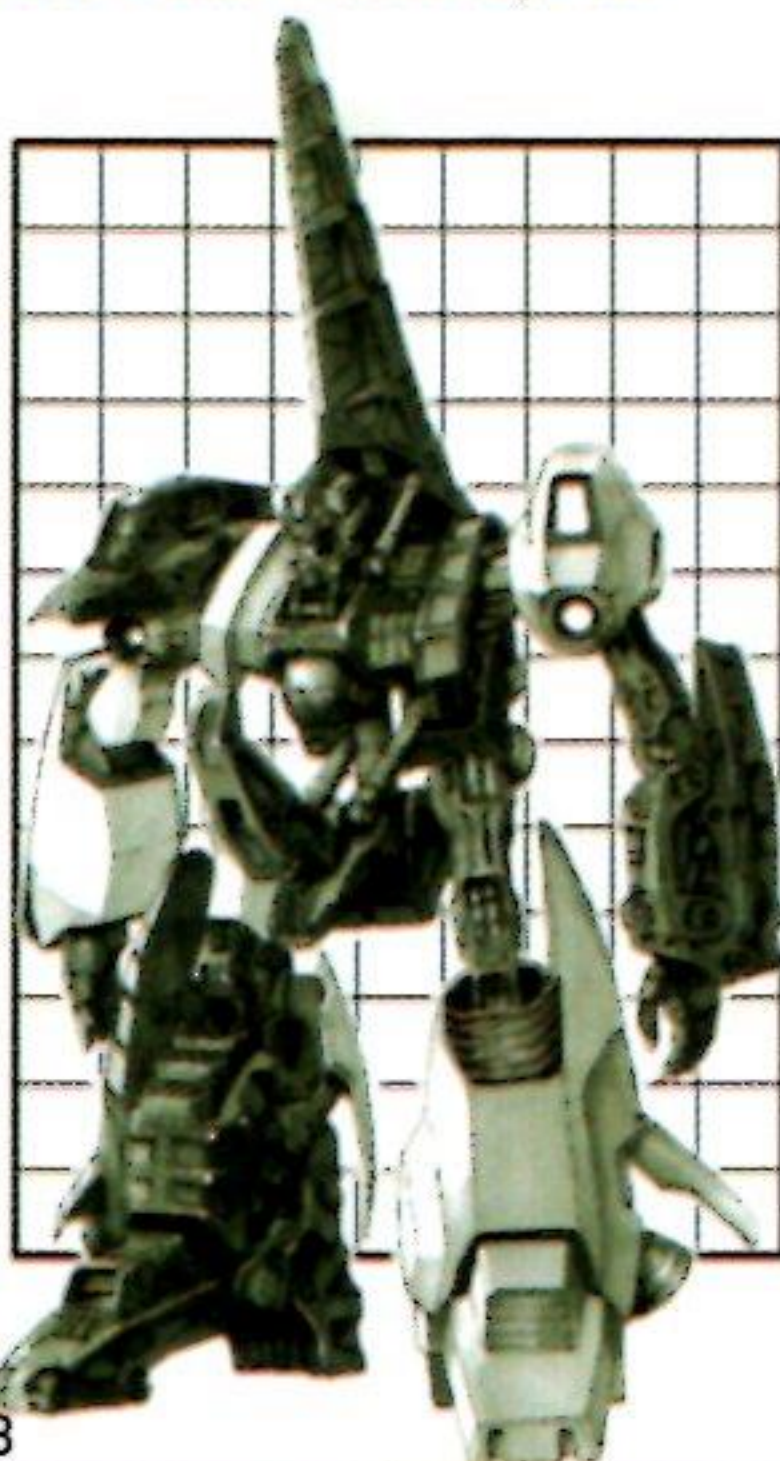
ウェイブライダーは基本的に大気圏突入のための「滑空」を可能とするものだが、Zガンダムにおいては、「飛行」も可能としている。変形により空力特性が向上するため高速移動の際には確かに有効だが、機体に充分な翼面積がある訳ではなく、フライングアーマーと胸部のインテークから大気を取り込む熱核ジェット、プロペラントの燃焼を含む強力な推進力によって「飛翔」しているに過ぎない。

AE ANAHEIM ELECTRONICS

MSZ-006 Zeta Gundam

RX-178 Gundam Mk-II Product by TITANS

資料1

MSN-00100 HYAKU-SHIKI Product by A.E.

資料2

MSA-005 Metas Product by A.E.

資料3

U.C.0080年代中期。当初、ジオン公国軍の残党狩りを主な目的として設立された「ティターンズ*1」は、連邦軍におけるエリート集団を標榜し、スペースノイド弾圧の傾向を強めていた。それは逆に連邦政府に対する反発を生み、反地球連邦政府組織「エゥーゴ*2」の活動を活発化させることとなった。そして「30バンチ事件*3」を契機として、連邦軍内部にもエゥーゴに賛同する協力者が増え、かねてよりのスポンサーであった「月企業連合体*4」は、巨費を投じてエゥーゴの兵器調達を支援した。さらに、当時ＭＳ開発における最大手であった「アナハイム・エレクトロニクス*5（以下、ＡＥ）」の協力を取りつけたエゥーゴは、U.C.0087年3月2日、ティターンズの試作ＭＳ（モビルスーツ）３機を強奪し、事実上の宣戦布告とした。一年戦争以後、最大規模の戦闘にまで発展する「グリプス戦争*6」の戦端はこうして開かれたのである。

一年戦争以来、「デラーズ紛争*7」などを経て潜在的に進化を続けていたＭＳは、この時点を境に爆発的進化を遂げた。その中でも、特にＺガンダムは、複数のミッションに対応できるフレキシビリティと高い戦闘能力を持ち、この時期を代表する高性能ＭＳとなった。

エゥーゴは、画期的な新素材である「ガンダリウムγ（ガンマ）」の技術供与を伴う裏取引によってＡＥの協力を取り付けた。そして、ガンダリウムγを採用したＲＭＳ(ＭＳＡ)-099 リック・ディアスを完成させると同時に、さらなる次世代の超高性能ＭＳを開発すべく、「Ｚ（ゼータ）プロジェクト*8」を立案、実行した。

この計画は、主力となる量産型ＭＳの開発や調達とは別に、エゥーゴという組織のフラッグシップとなる高性能ＭＳの開発を目標とするものだった。当時の“ＭＳの高性能化”とはすなわち、投入可能領域の拡大や火力の強化であり、総じて“万能化”あるいは“先鋭化”を志向するものだった。そう言った意味で特定の機能を突出させ、あるいは複数のミッションに連続的に投入可能な「ＴＭＳ*9」は、エゥーゴにとって是が非でも手に入れなければならないものだったのである。

単体で複数のアビリティを持つ機体の戦略的、戦術的な価値は計り知れない。実際、連邦軍やティターンズが配備を進めていたＴＭＳは、エゥーゴの戦略にとって、大きな障害となっており、彼我の抜本的な戦力差は歴然としていたのである。差し当たってエゥーゴは、空間戦闘と重力下において連続的に投入可能なＭＳ開発を推進していた。

Ｚプロジェクトが展開されていた時期、百式、メタスなどの機体を開発していたエゥーゴは、ティターンズからRX-178 ガンダムMk-Ⅱを強奪し、この機体からムーバブル・フレームの技術を手に入れ、可変ＭＳの開発と量産型ＭＳの基本性能の底上げを促進させた。続いてＭＳの大気圏突入用のオプションとして「フライングアーマー*10」を開発し、実戦に投入した。そして、ジャブロー攻略戦の後、すでに開発されていた試作機ＭＳＺ-006Ｘ型をベースとして、ウェイブライダーへの変形機能を持つＺガンダムを完成させたのである。

この機体は、基本的に再突入装備をＭＳに附帯させるという構想に基づいていたが、双方の機能は根本的に相容れないものであり、ウェイブライダーへの“変形”は、フライングアーマーの慣性モーメントの大きさから難航を極めていた。ＭＳ単体としての機能は、Ｘ型においてほぼ達成されていたものの、大気圏突入形態への変形過程において重大な欠陥を抱えていたのである。ところがこの重大な問題は、ある局面を迎えることで一挙に解決することとなった。その転機においてキーポイントとなったのが、ガンダムMk-Ⅱ強奪の当事者のひとりであった少年の存在だった。

***1　ティターンズ**

宇宙世紀0083年12月４日に設立された、公国軍の残党狩りを主任務とする特務部隊。設立を提唱したのは、連邦軍の財務担当高官であったジャミトフ・ハイマン准将。総指揮官はスペースノイド排斥の急先鋒であるバスク・オム大佐。

***2　エゥーゴ**

A.E.U.G.＝Anti Earth United Goverment＝反地球連邦政府組織のこと。かつての公国軍残党や、宇宙移民者の権利獲得を目標とするする勢力と、コロニーや月面都市の政財界の有志を基盤に持つ。ティターンズに対抗するため、ブレックス・フォーラ准将によって組織された。（ちなみに“E.U.G”は地球連邦政府の正式名称ではなく、ある種のコードネームであると言われている）。

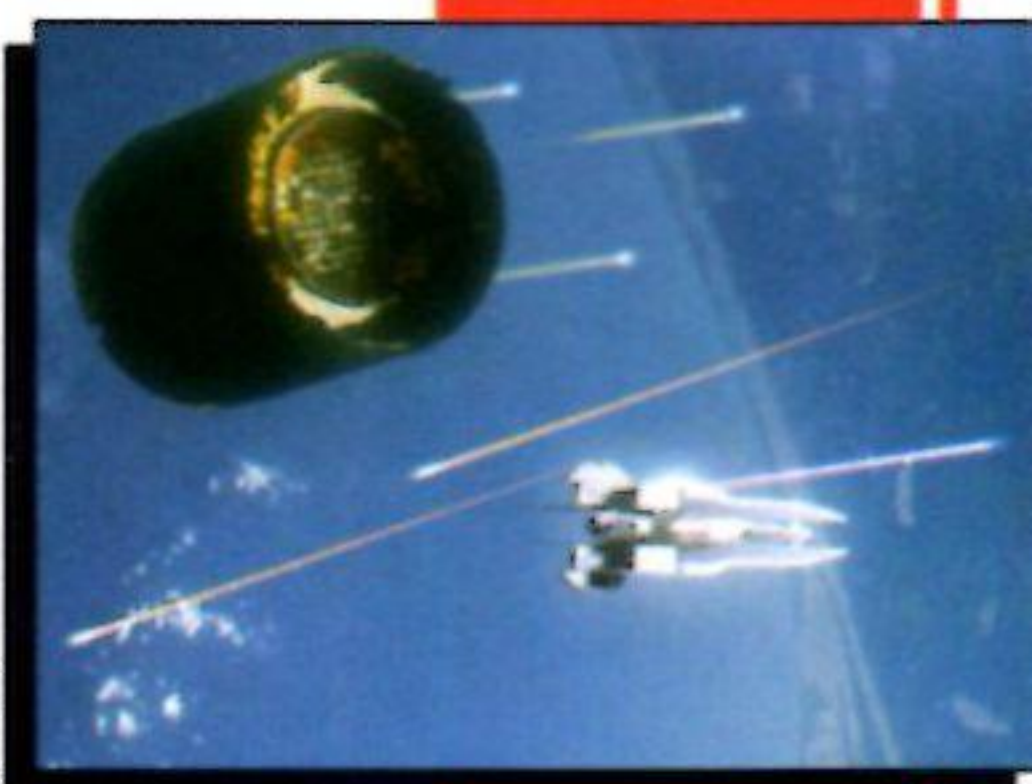
***3　30バンチ事件**

ティターンズが行ったスペースノイド弾圧事件。宇宙世紀0085年７月31日。サイド１の30バンチで開催された反地球連邦政府運動の集会に伴ってデモやサボタージュが散発した。駐留軍に暴徒鎮圧の要請を受けたティターンズは、一切の警告も通知もなく、コロニーに毒ガスを注入し、30バンチの市民300万人すべてを皆殺しにした。

***4　月企業連合体**

主に月面の恒久都市などに拠点を持つ企業による地球圏屈指の経済団体。政財界に対して大きな発言力を持ち、連邦政府に対しても活発なロビィ活動などを展開している。エゥーゴのメインスポンサーでもある。

***5　アナハイム・エレクトロニクス**

いわゆる宇宙産業のあらゆる分野に進出している巨大企業で、戦後、ジオニック社の吸収合併をはじめとする構造改革によって、一躍ＭＳ産業のトップに君臨する。連邦軍を最大の顧客としながら、ティターンズにもエゥーゴにも武器を供給していた。
本社は月の裏側の恒久月面都市グラナダの郊外にある。

MSZ-006 Development genealogy
A.E.U.G. Anaheim El inc. TITANS

エゥーゴがRX-178 ガンダムMk-Ⅱを強奪する際、偶然その場に居合わせた少年カミーユ・ビダンは、成り行きでガンダムMk-Ⅱに乗り込み、紆余曲折を経て、そのままエゥーゴに参画することとなった。そして、進行中のZプロジェクトに対しても、重要な提案をもたらしたのである。

当初構想にあったエゥーゴのフラッグシップMSは、単純に言えば、MS形態時には背部にフライングアーマーを装備し、大気圏突入時には前面に回り込ませるという発想のものであった。それは基本的に肩部のヒンジを支点としたスライドレールを介し、一体構造のフライングアーマーを頭越しに前面に回り込ませ、シールドと組み合わせるという機構が採用されていた。

実際、ウェイブライダーとしての堅牢さを保つためには、その手法以外にないと考えられていたし、双方の形態において最適なフライングアーマーの設置ポジションはそれ以外にはなかったのである。ただし、だからこそ、この“変形”は困難であった。

MSの躯体に匹敵する質量を持つフライングアーマーを、全長を上回るスパンで移動させるなど、事実上ナンセンスなことだったのである。無論、宇宙空間は無重量であるから、変形そのものは不可能ではなかっただろうが、移動中であれば機体のベクトルの修正に余分なプロペラントを消費してしまうし、重力下、ましてや大気内での変形は大きな抵抗を発生させ、機体を損傷してしまったことだろう。

ところがカミーユは、このフライングアーマーを左右に分割し、MSの“脇の下”を経由させることで、その変形を半分以下の可動部品とスパン及び時間で可能としたのである。また、機体の構造そのものに柔軟性をもたせることで、それぞれの機動装備を四肢以外のAMBACデバイスとして援用するという手法も機体に盛り込み、背部に固定されていたバーニアスタビライザーも能動的に可動させることによって、MS形態時にも機体の機動性を向上させる有効なユニットとして機能させることに成功したのである。

実際、エゥーゴとAEの開発チームによって“宇宙空間から重力下へ連続的に投入可能なMS”の開発が推進されたこと自体、この着想によるところが大きいとも言われている。この機体の発想を現実化させ“Zガンダム”として完成させたのは、事実上、たった一人の少年による、何げないコンセプトの提示だったのである。無論、カミーユ自身が有望なパイロットであり、また、未熟ながらもエンジニアとしての見識を持っていなければ、その発想には説得力が伴わず、実現などおぼつかなかっただろう。カミーユの提案は、AEを始めとする技術者に対する挑戦であり、また挑発でもあったとも言える。

For RX-178 Flying Armor

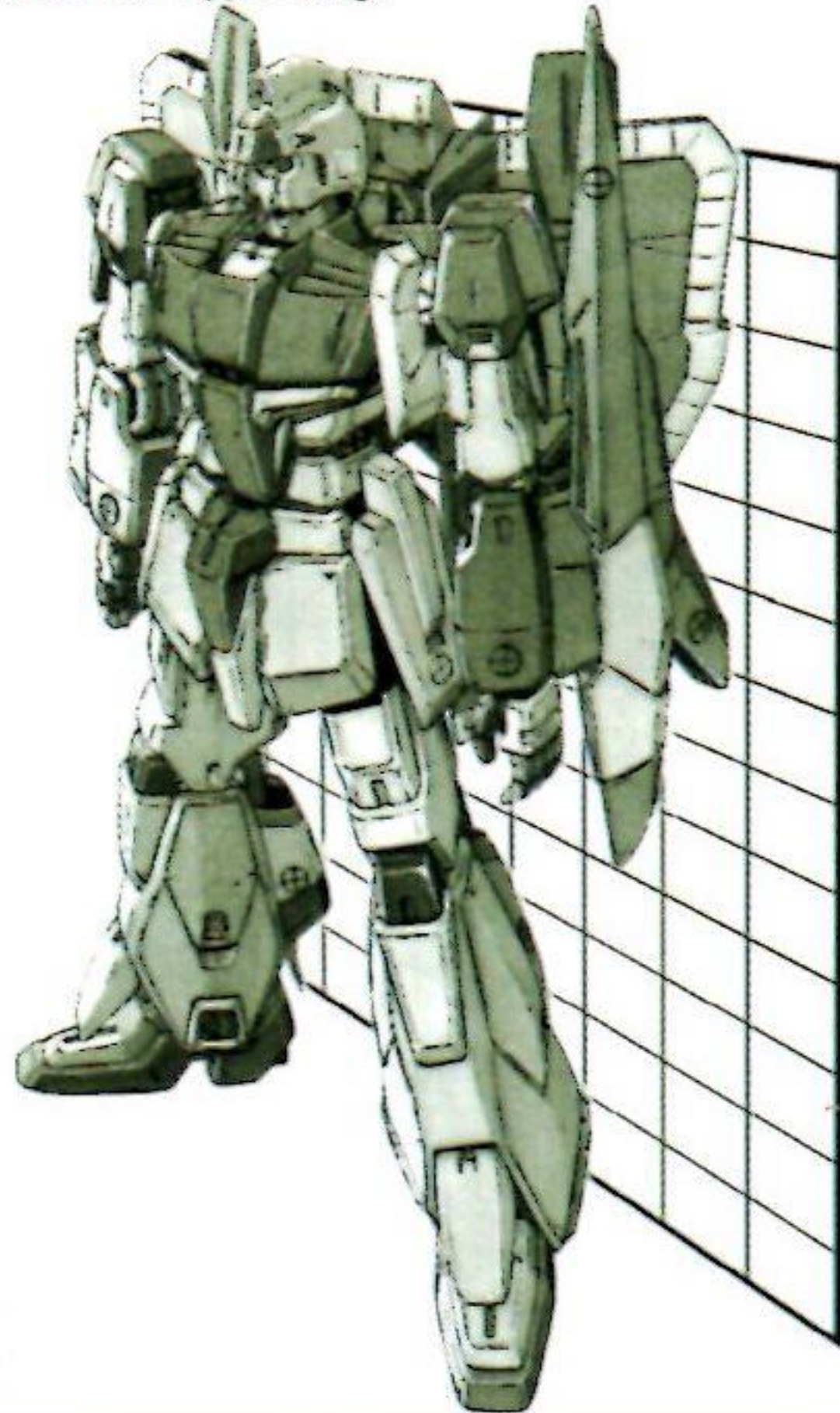
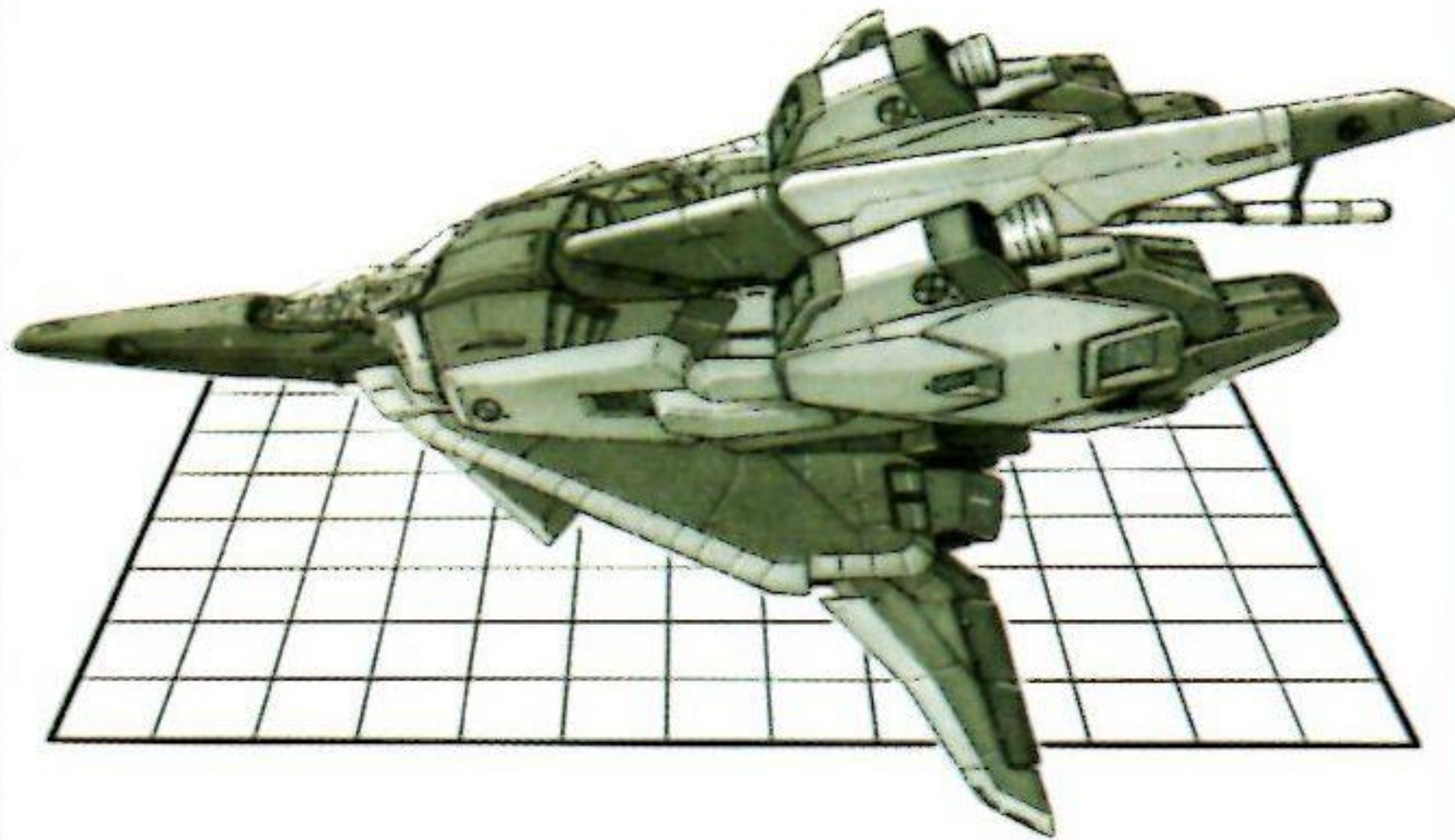
資料4

加えて、この機体にとって幸運だったのは、“Zガンダム”の開発に必要な技術のほぼすべてが、この時点までに蓄積されていたことである。軽量で堅牢なガンダリウムγ、可変機構に不可欠なムーバブル・フレーム。そして、それを可能とする資金力や政治的な要請。さらに、時流的な風潮と技術的な環境などである。“Zガンダム”は、これらが整った上で開発されたからこそ、圧倒的に高性能でありながら、非常に短期間で完成できたのである。

MSZ-006 Proto Type image

資料5

MSZ-006 Proto Type image

資料6

*6　グリプス戦争
ティターンズとエゥーゴによって展開された大規模な戦闘状況を指す。事実上、連邦軍の軍閥同士による内戦であったとされる。ティターンズの拠点であるグリプスのコロニーレーザーをめぐる戦闘で決着したためこう呼ばれる。宇宙世紀0087年初頭から始まったこの戦いは、0088年中盤まで続いた。

*7　デラーズ紛争
宇宙世紀0083年に公国軍残党のエギーユ・デラーズ率いるデラーズ・フリートが引き起こした紛争のこと。デラーズが展開する「星の屑作戦」により、連邦軍は多大な損害を被った。ある意味で戦後体勢を決定づけた事件。

*8　Zプロジェクト
エゥーゴの依頼を受けたアナハイム・エレクトロニクスのMS開発プロジェクト。
このプロジェクトは、最終的にMSZ-006Zガンダム、MSZ-010ZZガンダムなどといった傑作機に結実するが、その過程でも数多くの試作MSを生み出している。

*9　TMS
TMS(Transformable Mobile Suit)
機体形状を変形させることで、戦闘の局面に応じた形態を取ることができるようにデザインされた可変MSのこと。高速戦闘用のMA形態と、白兵戦用のMS形態を取ることが多い。まれに、Zガンダムのように、戦闘機（厳密には大気圏突入用ウェイブライダー）などのような特殊な形態をとるものもある。

*10　フライングアーマー
Zプロジェクトに基づいて開発されていたMS用の大気圏突入装備。重力下ではMSの補助飛行システムとして運用できる。ガンダムMk-Ⅱによる運用が前提であったため、専用シールドが収納できる。

MSZ-006 Zeta Gundam

かくしてZガンダムは、宇宙空間から重力下までの「連続運用・11」を可能とする破格の汎用性を持つ機体として完成した。最も大きな特徴は、言うまでもなく「標準兵装のまま単体で大気圏突入が可能」ということで、さらに、突入中の機動さえ可能としている。通常のMSは、熱圏においては行動を極端に制限されるが、Zガンダムは、その領域においてさえ戦闘能力を有するのである。

Zガンダムは、それまでに一般化していたMSの概念を覆すような基本構造をもっている。この時期は、連邦軍が独自に開発した技術と公国軍が開発した技術の融合が積極的に計られた時期であり、それによってMSの関連技術は飛躍的な発展を遂げた。そんな中で、「ムーバブル・フレーム・12」に代表されるMSの基本構造の抜本的な変革は、MSというものを非常にフレキシブルなシステムにまで概念化したのである。

ムーバブル・フレームは、MSの稼働構造を極限まで単純化し、稼働そのものに必要とされる構造をコンパクトにまとめあげた。このことは機体各部のブロック化を可能とし、メインテナンスや機体の改善において画期的な省力化を実現した。極端に言えば、この時期のMSならば、このフレームのみで稼働することも不可能ではない。そして、それにプロペラントや武装を内装し、装甲を据えつけるのである。つまり、この時期のMSは、ムーバブル・フレームという骨格に、燃料や武装を筋肉として、装甲を皮膚としてまとっていると言うことができる。この構造が採用されたRX-178 ガンダムMk－Ⅱは、いわばMSの理想の一側面である「擬人化」を、ほぼ完璧な形で実現しているのである。

このフレームは、構造的にヒンジとしての機能とアクチュエーターとしての機能を併せ持っている。つまり、「関節」としての機能を単独で実現できるため、機体構造そのものを変更する場合においてもデッドスペースが無くなるのである。しかも各関節は実用上必要な機能を全て内装でき、一年戦争末期に連邦軍が開発した「マグネットコーティング・13」技術が援用されているため、変形稼働においても支障が生じない時間内で、瞬時に変形することができる。

また、Zガンダムに採用されているガンダリウムγは、ガンダムに採用された「ルナチタニウム・14」を元に開発された素材で、更なる軽量化と高剛性の獲得を実現した。

この素材の採用がなければ、Zガンダムは機体各部の自重によって機動性や運動性を損ない、変形に要する時間も短縮できず、実用兵器としては完成できなかっただろう。

Zガンダムに求められていた機能は、常識的に見れば相反する側面を持っている。しかし、圧倒的な軽量化とムーバブル・フレームの持つフレキシビリティを最大限に活用し“変形”することによって、Zガンダムは本来MSが相容れない側面を併せ持つことを可能としたのである。

MSとウェイブライダーは、基本的な構造が全く異なるばかりでなく、全く違う技術が必要とされる。しかし、だからこそ双方の特性を同時に実現することによってZガンダムは戦略的な意味を持つとも言える。

これは、この機体の兵器ユニットとしての性格を任意に変更できることを意味し、それまでの戦術においては有り得ないことだった。もっとも端的な例を挙げれば、Zガンダムは地球上において、自らのMSとしての“機動力”と“戦闘能力”を、自力で戦線に“空輸”できるのである。これは、既存のTMS以外には不可能だったことである。一年戦争における「ガンダム」の汎用性が、それ以降のMSの指標とされたことは想像に堅くないが、それを最もドラスティックな形で実現したのがこの機体だったということができるだろう。

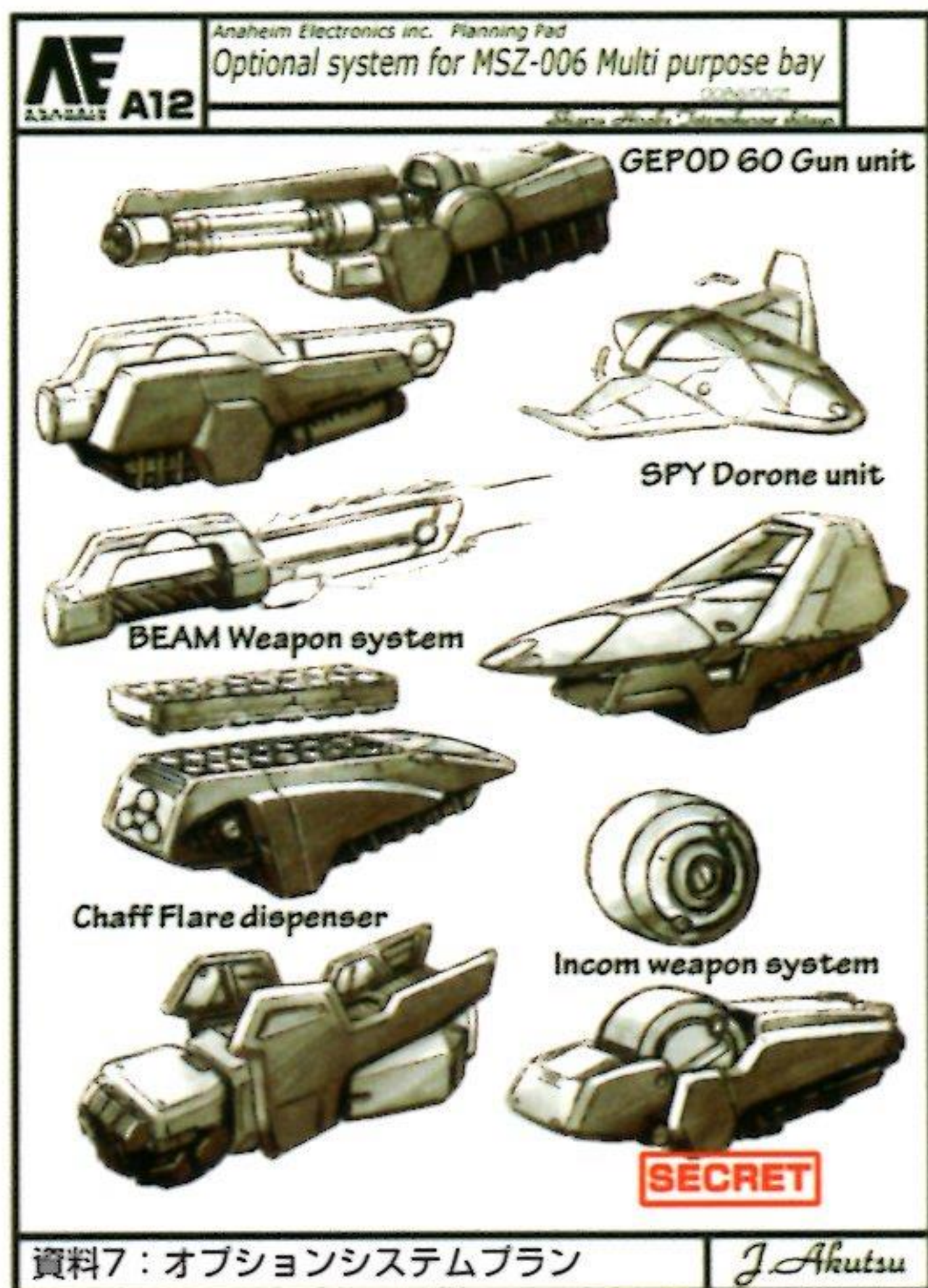
U.C.0080年代以降のMSは、戦闘能力の拡充が重視され、ビーム兵器やジェネレーターの大出力化、それらを稼働させるためのプロペラント増加と内装兵器の複合化に伴う機体の大型化が一般的な傾向となっていた。つまりこの時期、「MS」というシステム全体が複雑化していったのだ。

Arm section

写真1：腕部ムーバブルフレーム

AE A12 Anaheim Electronics inc. Planning Pad
Optional system for MSZ-006 Multi purpose bay

GEPOD 60 Gun unit
SPY Dorone unit
BEAM Weapon system
Chaff Flare dispenser
Incom weapon system
SECRET

資料7：オプションシステムプラン　J.Akutsu

＊11　連続運用
MSは本来宇宙用の兵器であり、地上で使用するためには改装や調整が必要だった。
一年戦争時後期には、どちらの環境でも運用できる機種も生産されたが、それでも最低限の調整は必要とされていた。どちらでも完璧に機能し、その上ノンオプションで大気圏突入まで可能な機体は、事実上Zガンダムが初めてだった。

＊12　ムーバブルフレーム
MSの構造に関する、U.C.0080年代の新技術。可動式骨格とも呼ばれ、駆動系をマウントした内骨格構造をベースにして、その上を装甲板で覆っていくことでMSを構成するというものである。この技術の確立によって、この時代全盛をむかえる可変MSの製作が可能となった。

＊13　マグネットコーティング
連邦軍の技術士官モスク・ハンが考案した機動兵器用のレスポンス向上技術。機体の追従性に不満を感じるアムロの要望によってガンダムに施された。
フィールドモーターの機能向上とともに、制御系デバイスの改善によって機体各部の即応性を高める処理だと言われているが、実は思考コントロール装置であるサイコミュの簡易型ではないかという説もある。

＊14　ルナチタニウム
月面で発見された特殊金属。軽量かつ強靭で、MSの装甲材や核融合炉の素材に使われた。後に、この金属はガンダリウムと呼ばれるようになり、よりすぐれた特性を持つ合金がつくられるようになった。

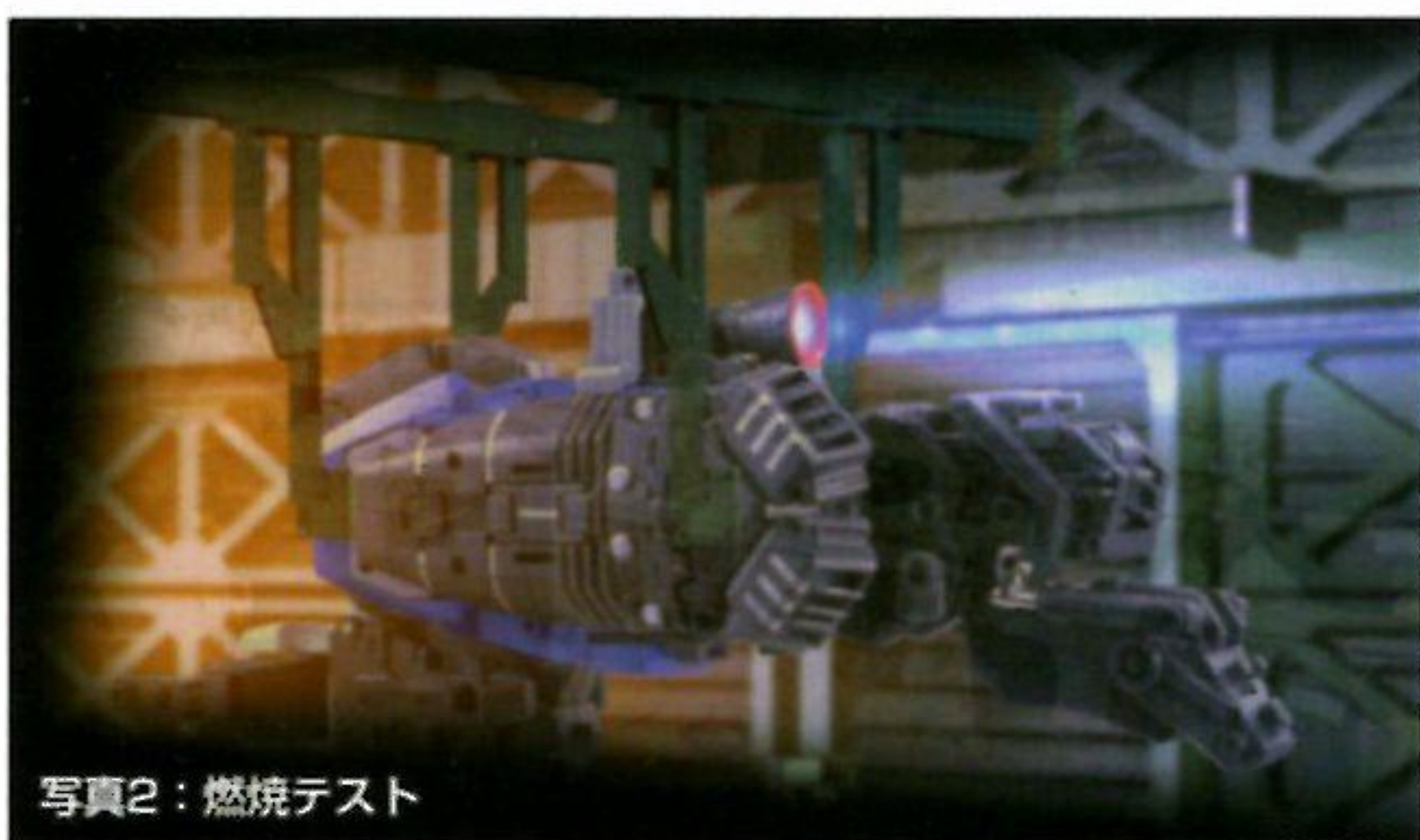



写真2：燃焼テスト

写真3

これは、MSのスペックの過剰なインフレーションを招き、また、MS単体の開発費の高騰を招いた。そして、MSの量産機と試作機、高級機といった「階層構造・15」を決定的なものとし、実効的な戦力の拡充よりも、フラッグシップ機の開発の偏重という、非常に偏った設計コンセプトの蔓延にも結びついていった。

Zガンダムは、その傾向を助長する端緒にある機体ではあったが、機体の軽量化とジェネレーターの大出力化によって絶妙にバランスしているため、むしろパワーウェイトレシオが重視されたU.C.0100年代以降のMSに近く、「系列機・16」の優秀さも相まって高く評価されている。そしてこの時期以降、いわゆるZ系のパイロットは「Z乗り」とも呼ばれ、エースパイロットの代名詞ともなっていたのである。その意味でも、この機体の先見性や優秀さは破格のものであり、MSの進化を先取りしていた機体であると言うことができるだろう。

この機体のボディユニットには機体の変形機構のほとんどが集中しており、独自のフレーム構造を持っている。この構造は堅牢で自由度が高い上、コピーが容易なため、後のMSにも多く採用されることになる。このボディブロックは、構造的に各四肢モジュールのポジショニングのためだけのブロックに見えるが、実際にはコクピットブロックを始め、コンデンサーやバーニア、プロペラントが高密度に分散配置されており、各ユニットはそれぞれのモードでも有機的に機能している。

また、この機体の頭部形状は独特のシルエットを持っており、0090年代に至るまで多くのバリエーションや系列機を輩出している。ほぼ直系のZプラスや再設計機のR型などの頭部は、オリジナルである"Zガンダム"に準じたデザインが施されている事が多く、それらの機体の頭部は、俗にゼータタイプとも呼ばれている。

形状は似たように見えるZ系の機体頭部だが、実際のスペックは開発拠点によって大きく異なっている。

Zプロジェクト当初のXナンバーのプロトタイプは、どちらかといえば、同時期に開発されていた百式に近いか、あるいは、それまでにアナハイムが開発した機体に似たものだった。それが、ウェイブライダーへの変形機構案が導入された時点で、現在のようなエクステリアとアビオニクスを獲得したのである。この構造は"MS"そのものの基本構造を変革したと言えるほどのものであった。

通常のMSの主動力炉はボディに設けられている場合が多いが、Zガンダムのメインジェネレーターは脚部に配置されている。これは、変形機構の大部分がボディに集中していることが主な理由だが、実際には、ボディユニットには各部位との統合制御ユニットやリンケージシステム、大気内稼働に必要な空冷構造、バーニアスラスターやコ・ジェネレーターなどが内装されているほか、ウェイブライダー時の動力伝達ルート変更のための構造物や部品なども高密度に実装されている。それらは、機体の"厚み"として内装されており、各モードにおいてはフェイルセイフを司るユニットとしても機能するようになっている。無論、四肢の可動範囲や変形機構のクリアランスに支障を来さないように構成されていることは言うまでもない。

脚部に内装されるメインジェネレーターは、大気圏内外で稼働可能な「熱核ジェット／ロケット・17」を兼ねたもので、タイプとしてはRX－78 ガンダムのコア・ファイターが装備していたものの発展型である。

言うまでもなく、当時のユニットとは比較にならないほどの機能向上を達成しており、その出力は破格のものであった。Zガンダムが、機体そのものの非常な軽量化を達成しているとはいえ、その出力は絶大であった。例えば、MS形態で片脚を喪失したとしても、ウェイブライダー形態であれば、単機で機体そのものを"飛行"させることが可能であると言われている。実際にZガンダムは、もう1機のMSを伴って大気圏に突入し、その後、さながら「SFS・18」のように、別の機体を搬送した上、"空中戦"を展開することさえ可能だったのである。

腕部はウェイブライダー形態時に機体内部に収納されるため、それに必要な部位の変形機構やクリアランス確保のための構造を持っている。

ただし、MSとしての基本構造はほぼ完璧に備えているため、稼働に支障が出ることはない。また、MS形態時に装備される武装やオプションなども複数が懸案となっており、時期によって多様なユニットが提案された。ただし、この機体は変形用のシールドが基本装備であるため、結局は採用が見送られたものも多かったと言われている。

Arm, Manipulator, Walk system With multipurpose engine, Weapon handling.

*15　階層構造
量産を前提とした標準的な性能の機体と、超高性能との差別化が積極的に計られること。機体の性能やパイロットの技能に応じて機体生産を調整し、それぞれに最適の運用法を適用するという戦術でもある。

*16　系列機
特定の機体をプロトタイプとする機体群のこと。いわゆる量産型は、生産性を優先するためデチューンされる場合が多いが、そういった改装や投入領域の変更が、まれに優秀な結果を残すこともある。Zプラスが好例。

*17　熱核ジェット／ロケット
ミノフスキー型の核融合炉で発生する高温プラズマを熱源とし、宇宙空間ではプロペラントを燃焼して、大気圏内では空気を取り込むことによって推力を得るハイブリッド構造を持つジェネレーターユニットのこと。

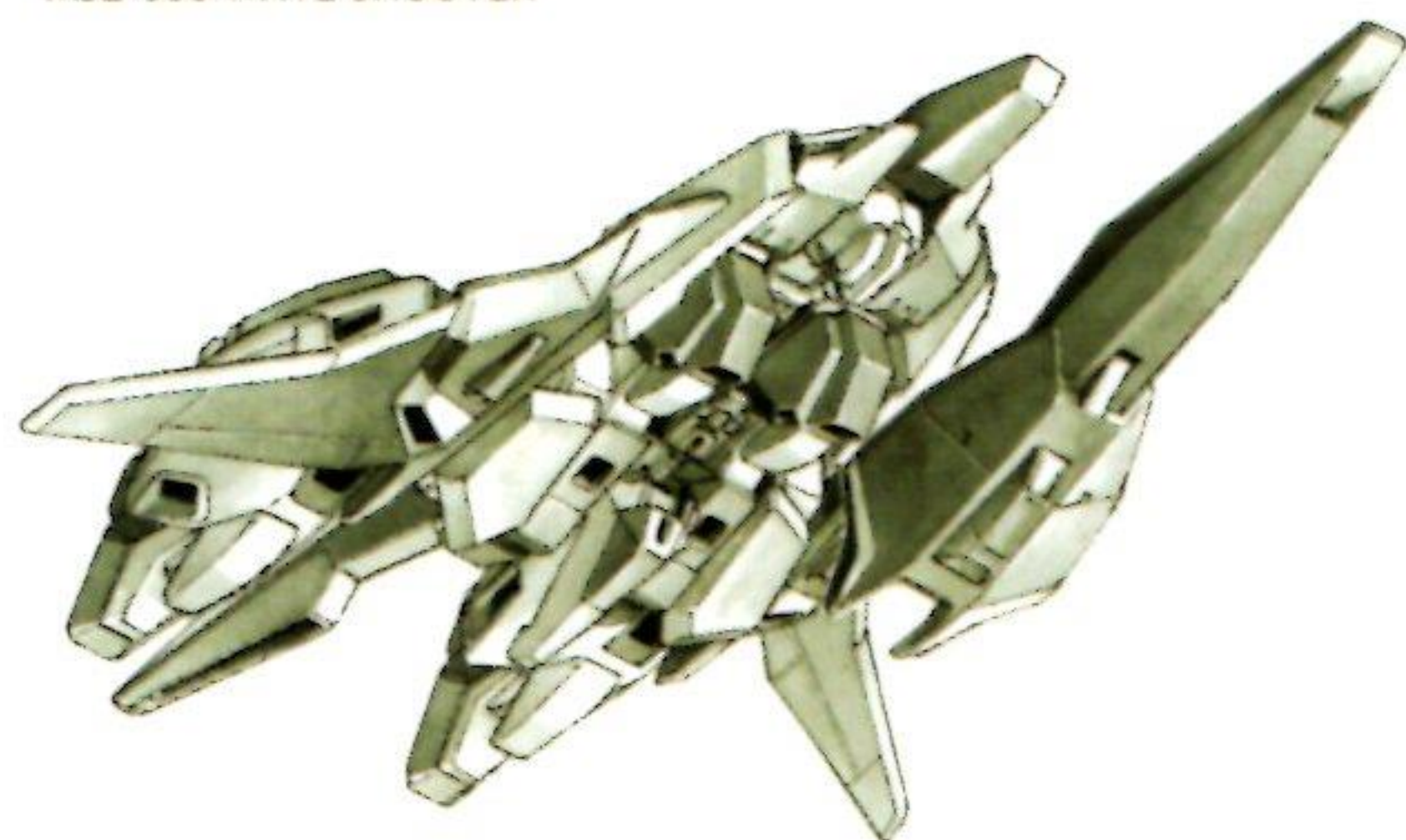
*18　SFS
サブフライトシステム(Sub Flight System)のこと。一年戦争時に使用されたドダイYSのように、MSを搬送する補助飛行装置。80年代後半では宇宙空間でも使用されるようになっており、MSそのものの消耗を軽減させると共に、戦闘時には航空機として立体的な戦闘を可能とする機種もある。

MSZ-006 Zeta Gundam

Zeta project
Arm unit
Leg unit
Deorbit burn
Trans form
Weapon Sys.
Linear seat
Deformation
Color guide
Marking

MSZ-006 WAVE RIDER

資料8：ウェイブライダー レイアウト

MSZ-006 WAVE SHOOTER

資料9：ウェイブシューター レイアウト

「ウェイブライダー*19」への変形は、Ζガンダム最大の特徴である。この機能によって、Ζガンダムは機動兵器としての行動域を飛躍的に拡大し、さらなる汎用性と万能性を獲得した。これは、ＭＳ史上においても画期的なことであった。それまでにも、連邦軍が「一年戦争*20」において喪失した高空戦力の代替兵器として、ＳＦＳや飛行形態に変形するNRX－004 アッシマーなどのＴＭＳを幾つか開発、配備しているが、Ζガンダムほど高いレベルで双方のスペックを達成した機体はない。具体的に言えば、この時期まで、ノンオプションで大気圏突入を果たした上で、そのまま戦闘に投入可能なＭＳは、一部の例外を除き、ほぼ皆無であった。通常、宇宙往還には、シャトルや「ＨＬＶ*21」を使用するが、それはＭＳの搬送においても同様である。ＭＳが単機で大気圏に突入する際には、「バリュート*22」などのオプションを必要としたのである。

ＭＳに限らず、大気圏に突入する場合、大気との摩擦などによる高熱を始めとする複数の問題を解決しなければならない。戦闘を前提としないシャトルのような航宙艇は、突入面に耐熱タイルなどを装備することで問題を解決しているが、ＭＳのように複雑な形状を持つ物体はバリュートなどのオプションを必要とする。この手段は、基本的に自由落下であり、突入時の高熱を防御する手段は、非常に受動的なものである。無論、突入角度の微調整なども必要とするが、そう言ったノウハウは宇宙世紀初頭にほぼ確立されており、小規模な突入カプセルなどには、ウェイブライダーが採用されている。

ウェイブライダーは、その翼面形状そのものにより、機体と大気の間にショックウェイブを形成し、その圧縮波によって大気との摩擦を減免し、さらにその抵抗を利用して機動力を得るというものである。ＭＳが大気圏を突破するにあたり、この構想はかなり初期から提示されており、実際“ガンダム”が大気圏突入の際、シールドと冷媒の噴射のみで熱圏を突破したことでも実証されている。

ただし、このガンダムの事例では、母艦であるホワイトベースが同道しており、地表に激突する前に機体を回収できたため、無事に“生還”することができたのである。通常、地球の軌道上から落下したＭＳは燃え尽きてしまうが、例え熱圏を突破できたとしても、その落下速度を減免できず、地表に激突するしかないのである。

さらにΖガンダムが変形するウェイブライダーは、単に大気圏への再突入を可能とするのみならず、宇宙戦闘機クラスの空間戦闘能力と加速性を併せ持っている。それは、変形することで、機体各所に分散配置された各部バーニアスラスターのベクターが機体後方に集中することにより、その全出力を加速のためだけに振り向けられるからである。さらにこの機体は、大気圏内においても優秀な“飛翔”性能を持っており、フライングアーマーと胸部のインテークなどから大気を取り込んで噴射する熱核ジェットによって、巡航飛行を可能としている。

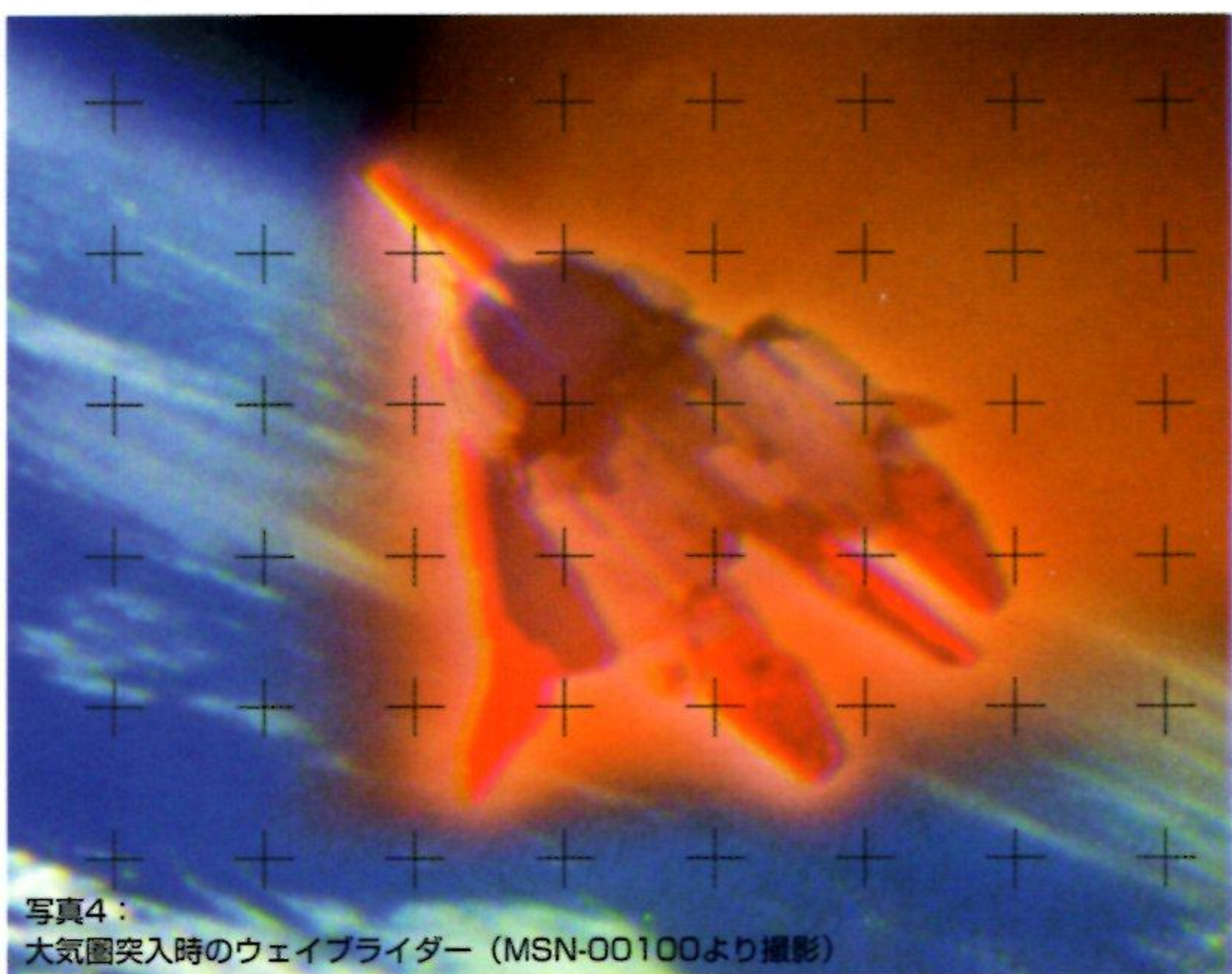



写真4：
大気圏突入時のウェイブライダー（MSN-00100より撮影）

*19　ウェイブライダー
大気圏突入時、その速度は極超音速に達する。ウェイブライダーは、その際発生するショックウェイブを利用して揚力を獲得するため、その圧縮波に乗る様を波乗りに見立て、ウェイブライダーと呼ぶ。

*20　一年戦争
U.C.0079年１月３日に勃発したジオン公国の独立戦争のこと。勃発から終戦に至るまでの期間が、およそ一年に及ぶことから後年こう呼ばれるようになった。

*21　HLV
（Heavy Lift Vehicle）大重量離昇機のこと。惑星などの重力下から衛星軌道上まで大容量の物資を打ち上げるために使用される。ＭＳ用の降下カプセルをこう呼ぶ場合もある。

*22　バリュート
ＭＳなどの大気圏突入用オプション。特殊繊維製のバルーンを機体周辺に展張し、大気との摩擦熱や落下速度を減免する。減速用に使うバーニアの噴射熱の方が、大気との摩擦熱より低温なのである。航宙艦艇が装備可能なほど巨大なものもある。

ウェイブライダー時の機動は、基本的に機体各所のバーニアスラスターによって行うが、緊急時の加速や急激な方向転換は、機体上部の垂直翼にあたる「ロングテールバーニアスタビライザー[23]」によっても行う。このモジュールは、一年戦争以降、ＭＳに積極的に導入されたＡＭＢＡＣシステムの一種である「バインダー[24]」の概念をさらに発展させたもので、質量移動による方向転換や姿勢制御と同時に、機動も行うという画期的なシステムであり、当然、ＭＳ形態時にも非常に有効なユニットであった。

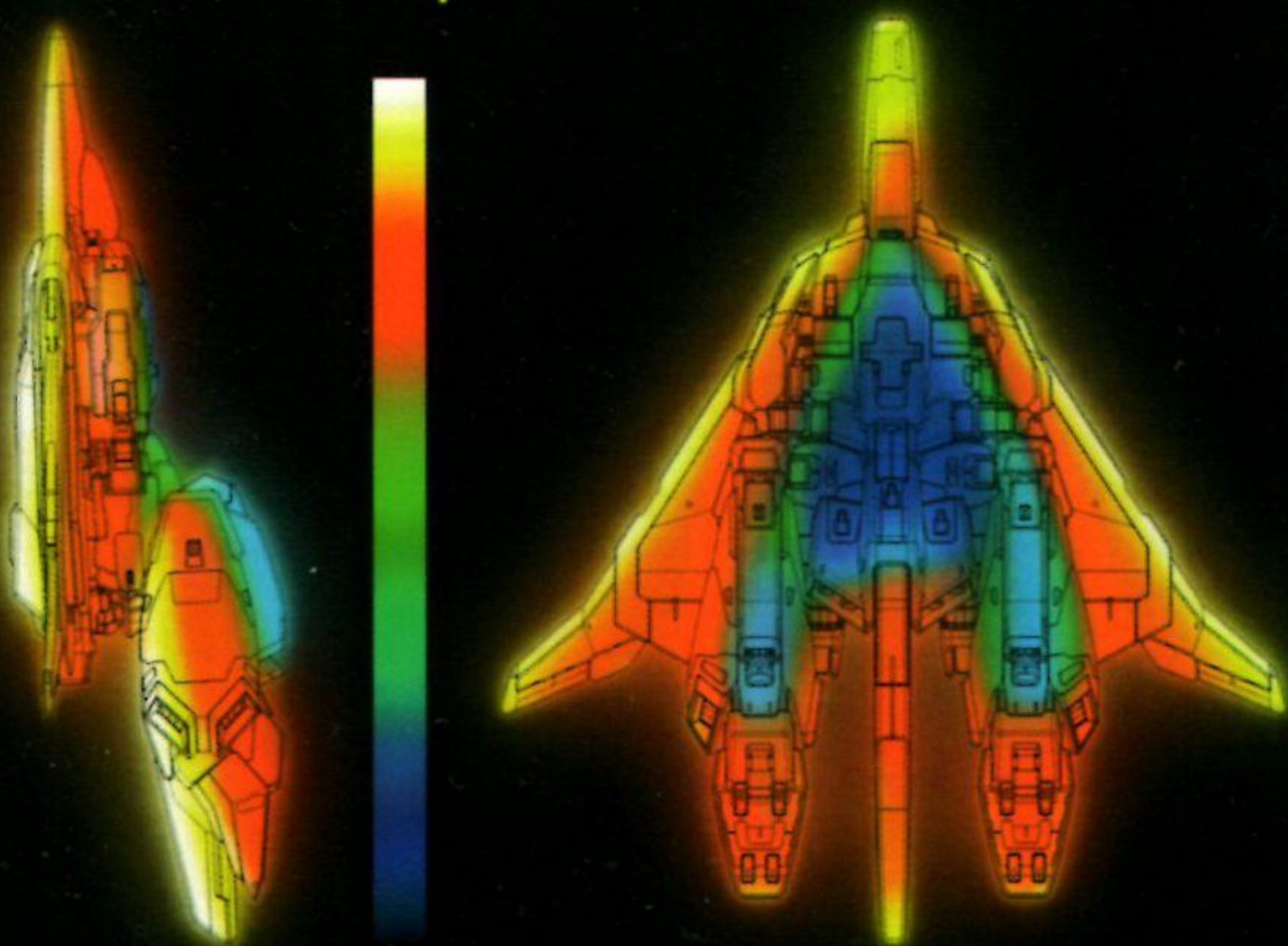
ウェイブライダーは基本的に大気圏突入のための「滑空」を可能とするものだが、その機構試作として開発されたフライングアーマーは重力下におけるＳＦＳとしても機能した。Ｚガンダムのウェイブライダー形態は、この装備を祖型として開発されたこともあり、大気圏内での「飛行」も可能としている。さらに変形により空力特性と加速性能が向上するため、地上での高速移動が可能となっている。ただし、この形態は高速移動の際には確かに有効だが、機体に充分な翼面積がある訳ではなく、実際にはプロペラントの燃焼を含む強力な推進力によって「飛翔」しているに過ぎない。

そこでＡＥのエンジニアたちは、“Ｚガンダム”の行動半径の拡大を目指し、高い航空能力を併せ持つ「ウェイブシューター[25]」タイプのフライングアーマーを開発していた。のみならず、ウェイブライダー形態時における更なる機能向上を目標とし、既存のフライングアーマーを装備したまま、あるいは新たなユニットの新造も視野に入れたデザインのシールドなども開発していたと言われている。これは、Ｚガンダムの基本構造が、経済的な要因を除けば、“堅牢で自由度が高い上にコピーが容易”なため、そのバリエーションがかなり早い段階で検討されていたことに起因する。「カラバ[26]」によって少数生産されたＺプラスなどは、戦闘機並の空戦能力を持つ機体として再設計されたもので、少数ながら量産することに成功した稀有な機体であり、なおかつ、この機体にはいくつかのバリエーションさえ存在している。

Ｚガンダムは、複雑な変形機構を持つがゆえに、非常に高価な機体となってしまっていたが、機構の一部を省略、または改善することで、実際的な兵器として成立させようという構想に基づいて開発されたバリエーションもあった。その構想は0090年代まで継続されており、RGZ-91 リ・ガズィなどといった傑作機が誕生している。このように、Ｚガンダムは後のＭＳに多大な影響をおよぼしている。そのせいもあってか、この時期に開発、投入された多くのＴＭＳにおいて、俗に“ＭＡ形態”などと呼ばれる非ＭＳ形態のことを、便宜上「ウェイブライダー形態」などと呼ぶ場合もある。

Anaheim Electronics inc. Planning Pad
Shieldsystem for MSZ-006
A12
Stealth
High maneuver
Heavy weapon
SECRET
資料10：シールドシステムプラン
J. Akutsu

Heat distribution map
資料11：大気圏突入時熱分布

Deorbit burn, ANTI heat shell
Air to ground, Ground to air, Air dive.

***23 ロングテールバーニアスタビライザー**
Ｚガンダムの背部に装備される機動装備。ウェイブライダー時には垂直尾翼としても機能し、ＭＳ形態時にはスタビライザーとバーニアスラスターの機能を併せ持つ補助機動装備として機体の機動性を向上させている。

***24 バインダー**
ＭＳに装備されるものは、四肢の他に増設されたＡＭＢＡＣシステムのことを指す。武装やバーニアなどを内蔵している場合もある。

***25 ウェイブシューター**
Ｚガンダムのフライングアーマーのバリエーション。大気内での空力特性を改善し、“飛行”を可能とする目的で設計された。

***26 カラバ**
名目上は別組織だが、事実上、地球におけるエゥーゴのこと。本来は、エゥーゴの勢力の大きさを隠蔽するための方便だったが、全面対決が開始されてからもカラバの名前は存続していた。

MSZ-006 Zeta Gundam

Ｚガンダムのコクピットブロックには、この時期のＭＳのほとんどに採用されている「イジェクションポッド・27」が内装されている。これは連邦軍などの規格品を基に再設計されたもので、ユニットそのものにはかなりの設計変更と改造が加えられている。

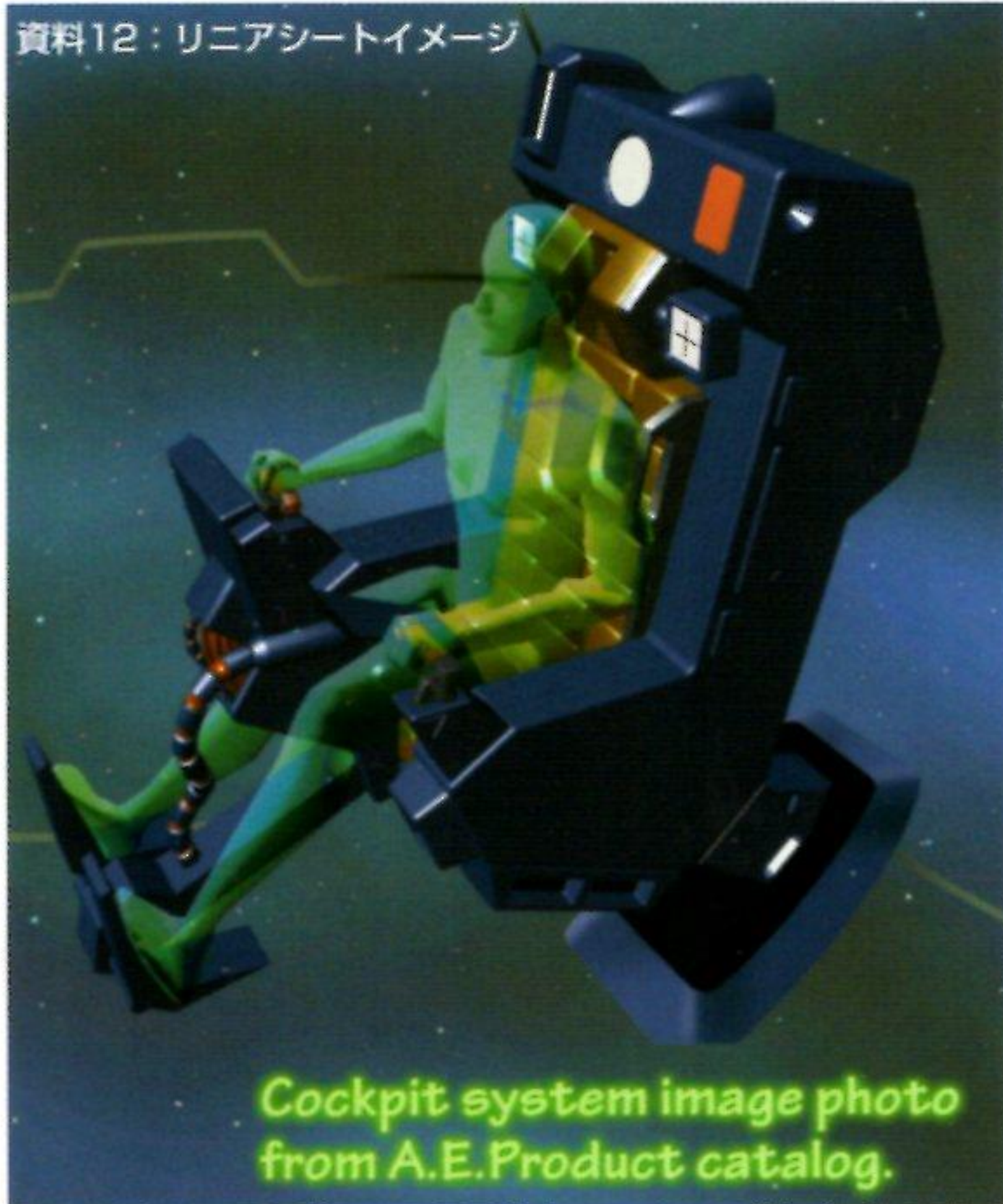
通常の機体に装備されるポッドはほぼ球形をしているが、Ｚガンダムのポッドは、かなり歪んだ形状をしており、容積も相当狭く設計されている。これは、ウェイブライダー形態時にコクピットブロックの機体上のレイアウトが変更されることに起因している。安全性と空力特性、さらに機能性などの要素を検討し、双方の形態時に最も高いポジションを模索した結果、コクピットブロックの構造や機体のレイアウトが決定したのである。そして、変形に伴う「リニアシート・28」のポジション変更に際し、内装とパイロットの位置も、かなりの移動を伴うこととなった。

モード変換時には、ＭＳ形態ではパイロットの足下にあったパネル面が、進行方向の天面に位置することになるのだが、その場合、パイロットはおよそ腰の辺りを支点にしてコクピット内を回転することになるのである。

変形中は、シートを支えるアームが支点となるポジションを変えることで、変形に伴う加重ベクトルの変更にも対応できる上、内面に投影される全方位モニターは、その内部形状も計算した上で映像を表示しているため、パイロットが自分のポジションが変わるのを自覚するのは、移動している場合であれば、そのベクトルに対する自分の姿勢が変化していることを認識する程度であると言われている。

シートそのものの緩衝性能は、既存の機体に装備されるものとほぼ同レベルの耐衝撃性を維持しており、コクピット内面に表示される映像情報は、その歪みを搭乗者に感じさせないように加工され、ほぼ直視状態と変わらない視界を確保している。ただし、特に宇宙空間では、辺縁の天体以外に基準となる地平線や上下感覚が無いため、視覚的にはある程度エンハンスされた映像が表示されていることが多く、本来は漆黒の闇であるはずの宇宙空間には、ある種人工的な着彩がわざと施されている。

写真5：リニアシート

資料12：リニアシートイメージ

Cockpit system image photo from A.E.Product catalog.

つまり、単純なゲージやスケールで自機と空間の相対関係を表示するのではなく、濃淡や奥行きのある空間を“表現”することで、機体の状況をパイロットに把握させているのである。

無論、これらの情報は高度なナビゲーションシステムに基づいて算出されており、映像も単純にディスプレイされているだけではなく、常に搭乗者の頭部位置や視線、視差などをリアルタイムに検出することでパイロットの視覚や平衡感覚を混乱させないように配慮された､非常に高度なインターフェイスなのである。また、リニアシートそのものも特別製で、極秘裡に「バイオセンサー・29」と呼ばれるデバイスが採用されているとも言われている。この装備の具体的な機能は不明だが、パイロットのメンタルなコンディションが機体稼働に反映される仕組みであると言われている。

“Ｚガンダム”を成立させたそれぞれの技術は、当時のＭＳの標準的なスペックから極端にかけ離れたものではなかったとされているが、特にコクピット周辺の装備は、ＡＥが一年戦争直後から蓄積していた技術の粋が凝らされている。ことに「ガンダム開発計画・30」に関連する封印されていた技術体系の援用などは、純軍事的にも政治的にも、流動的な当時の状況を反映してのことだったのである。

本来ならエゥーゴ、ティターンズ双方にとって“致命的なスキャンダル”になりかねない“超高性能ＭＳ”の開発計画及び実戦投入は、とりも直さず、双方の勢力が“なりふり構っていられない状況”にあったことを端的に示していると言える。そのことは、後に第三勢力として介入してくる「アクシズ・31」に対する両勢力の対応にも見て取れる。また、エゥーゴとティターンズの対立が激化していった過程において、双方共に“ガンダム”の開発を推進していたという事実が、何よりも雄弁に両勢力が志向していた目的を物語っていると言えるだろう。

***27　イジェクションポッド**
ＭＳ用の、いわゆる脱出ポッド。緊急時に機体からイジェクトされるためこう呼ばれている。一般的には球形をしており、内側には全周スクリーンが装備されている場合が多い。

***28　リニアシート**
全周スクリーンを配した球形コクピットの中央で、パイロットシートを可動アームによって支えることにより、あらゆる方向からのＧを相殺しつつ、全方位の視界を確保するというシステム。ＭＳの運動性の飛躍的な性能向上に伴ってパイロットにかかる負担を減少し、ＭＳの限界性能により近い能力を発揮させることができるようになった。

***29　バイオセンサー**
パイロットの感応波を検出して機体制御などに採用するデバイス。公国軍が開発したサイコミュの簡易型と考えられている。

***30　ガンダム開発計画**
一年戦争において驚異的な戦果をあげたガンダムよりさらに高性能な機体の開発計画。連邦軍のジョン・コーウェン中将主導のもと、ＡＥが中心となって行なわれた。この計画でロールアウトしたＧＰシリーズと呼ばれる機体は全部で３体（４体ともいわれる）。諸事情によりこの計画は抹消され、ＧＰシリーズは公式には存在しなかったことになっている。

***31　アクシズ**
アステロイドベルトにジオン公国が築いた小惑星基地。ジオン敗戦後は残党軍の本拠となり、さまざまな技術開発などが行われていた。自力で航行する能力があり、U.C.0087年に地球圏に到達している。ジオン残党軍（後のネオ・ジオン）を指す場合もある。

Weapon system,FCS,Cockpit
Multi purpouse wepon system.

写真6：
コクピットモニター

Ｚガンダムが装備する兵装は、非常にシステマティックに設計されており、携行に際しての障害はほとんどない。その意味でＺガンダムは、初めて「万能」を実質的に達成したＭＳであると言えるのかも知れない。

“ガンダム”の登場以降、ＭＳの標準装備となったビームサーベルは、近接戦闘において不可欠の装備として一挙に普及した。Ｚガンダムは、これをサイドアーマーに収納した状態で携行しており、ウェイブライダー形態時はビームガンとして使用することもできる。サーベルのビーム集束帯を使って「ビームガン･32」として流用する技術は、すでに0083年には実用化されていたが、諸事情によってこの時期まで、ほぼ封印されていた状態だった。ただし武装としては出力が低いため、主に変形時などの牽制や撹乱、離脱のために用いられることが多い。ただし、サーベルユニットをビームガンと兼用する技術そのものは、同時期のアクシズも保有していたため、要は機体の設計コンセプトやジェネレーター出力の問題であったという見方も出来る。

また、この時期「ビームライフル･33」はＭＳの標準的な武装となっているが、Ｚガンダムが携行するビームライフルは、標準的なエネルギーパックを使用しながら、通常型を上回るビーム収束率と貫通力を獲得している。また、バレル長を短縮することで、ウェイブライダー時の武装としての使用も可能である。さらに、サーベルのビームガンとは逆に、マズルからビーム刃を発生させることも可能で、斬撃用のロングビームサーベルとして使用することもでき、近接戦闘において破格の威力を発揮する。

標準装備として腕部に内装されるグレネードは、近接戦闘において的確な運用であれば敵機に致命傷を与えることも可能。オプションマガジンによって装弾数を増やすこともできるが、変形する際には外さなければならないため、出撃時に選択が必要である。

グリプス戦争の時期には、ビーム兵器の大型化と高出力化が進み、戦艦の主砲をはるかに凌ぐ威力を持つものが、エゥーゴ、ティターンズを問わず、数多く開発された。
そして、ＭＳが単体で「運用」できる最大のビーム兵器が、「メガバズーカ・ランチャー･34」であり、後にＺガンダム専用の武装として配備される超高出力ビーム兵器「ハイパーメガランチャー･35」である。

この兵器は、小型の専用ジェネレータを内蔵し、移動のため独自の推進力も持っている。いわば、コクピットがないだけの小型砲艦とも呼べるもので、独立した艦艇として、あるいはウェイブライダー時の固定武装として運用できるよう、離着艦用のランディングスキッドまで装備している。実際、その大きさは、運用するＺガンダムの全長をも超えるほどであった。つまり、ＭＳは稼働の際にコントロールを行うためだけに必要であると言っても過言ではない。ただし、ＭＳが「携行」することによる破格の機動性がなければ、この武装の破壊力は、ＭＳが主力兵器となった当時の高速／高出力戦闘に対応することが不可能だからである。この時期のＭＳは、どの勢力も強大な“矛”の開発に凌ぎを削っていたのである。Ｚガンダムはまさに、その先駆けであり、後の趨勢を決した機体なのである。

Weapon bay
Grenade launcher

写真7：
腕部グレネードランチャー

BEAM RIFLE
For ZETA GUNDAM

写真8：専用ビームライフル

***32　ビームガン**
ビームライフルより出力が小さいビームを射出するシステム。ビームサーベルとユニットを共用しているもののことを指す場合もある。

***33　ビームライフル**
本来は戦艦の主砲であったメガ粒子砲を、連邦軍が開発したエネルギーＣＡＰと呼ばれる技術によって小型化し、ＭＳサイズの携帯火器としたもの。この武装のお陰でガンダムは最強たり得た。後にＭＳの標準的な武装となる。

***34　メガバズーカ・ランチャー**
機能的には小型のジェネレーターを内蔵した高出力のビーム砲。標準的な戦艦の主砲を凌ぐ威力を発揮する。バーニアを装備しているので自航も可能だが機動性は低い。
エネルギーのチャージに時間がかかるため、連続使用はできない。百式が使用した。

***35　ハイパーメガランチャー**
Ｚガンダムの専用武装として開発された高出力の大型ビーム砲。基本的な機能はメガバズーカ・ランチャーと同等だが、エネルギーチャージに要する時間が短縮され、連続使用も可能。

MSZ-006 Zeta Gundam

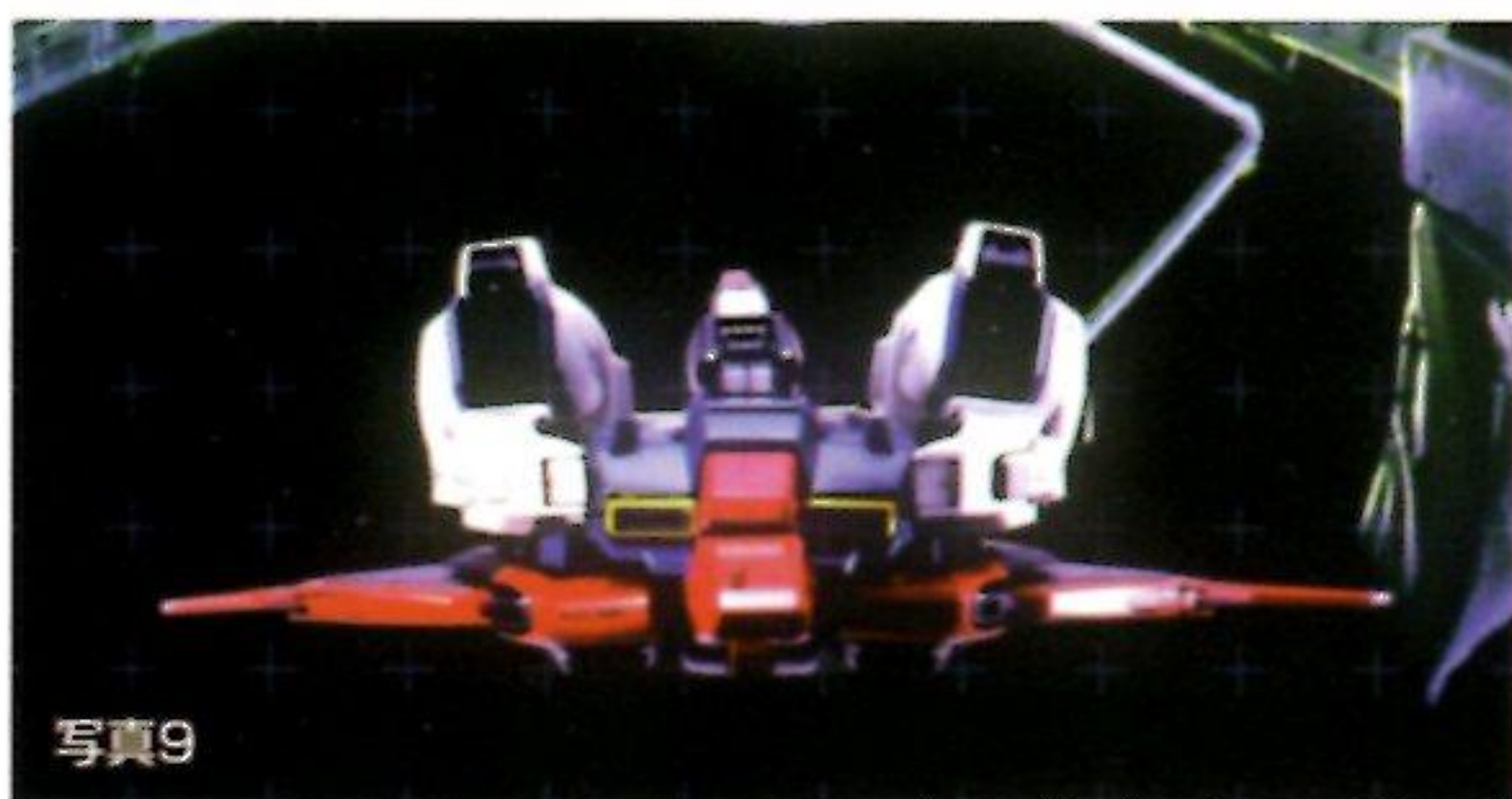



写真9

一年戦争後の地球圏の経済は、ＡＥが中心になって、コロニーの再建、戦後経済の復興に狂奔したおかげで維持されたと言われている。会長のメラニー・ヒュー・カーバインは、会社運営の采配を社長のコウエル・Ｊ・ガバナンに任せ、月商工会議所の会長や地球連邦商業通信協議会理事、「グラナダ*36」通商連絡会議理事長や地球連邦議会商工業諮問機関理事などの名誉職ばかりを兼務し、自身の持つ実権をカムフラージュしていた。

ティターンズの動きが具体的になると、ブレックス・フォーラ准将を始めとするエゥーゴの組織は、シャアの提供したガンダリウムγの技術をベースとして、ＭＳの開発を進めた。その指揮を執ったのが、当のメラニーだったのである。彼は、ＭＳのムーバブル・フレームなどは、地球連邦軍のＭＳのものを流用し、経費の節減と建造期間の短縮を図り、即戦力の整備にその精力を集中させた。のみならず、エゥーゴの旗艦となる新造艦をも建造したのである。ただし、その建造費用は、戦争によって計画が中断し、浮いていた木星行きの艦の竣工予算をブレックスが調達したものであったため、メラニーの負担は若干軽くなっているらしい。これは事実上の横領ではあるが、ブレックスにしても、連邦会議の予算委員会や会計監査どころか、露見した場合の軍法会議も覚悟していたと言われているが、どのみちエゥーゴが敗北すればブレックスに未来はなかったのである。

この新造艦は、メラニーによって「アーガマ*37」と名付けられた。それを指して、メラニーをロマンチストと考える協力者も多かった。実際、メラニーは、ＡＥをつぶすことになってもいいと考えていたようだが、地球連邦政府からひねり出した資金をエゥーゴに投資する篤志家だと支持される一方で、しょせんは戦争商人だと非難されてもいた。

ただ、実際にメラニーは還元を意図して会社を作っている男であったことは確からしい。

ちなみに、ＡＥ製の“ガンダム”は、ＧＰシリーズを始めとして、機体色に“青”が配されることが多いのもメラニーの意向によるものだと言われている。実際ＡＥのコーポレートカラーは青であり、創業以来、代表的な製品も、空の青、海の青、宇宙の青、地球の青といったように、青系のイメージカラーが施されることが多かったようだ。これは、私室でよく着ている法被や紬などの“藍染”が気に入っているからとも、かつて訪れた世界遺産のモルドヴァ教会群に施された“ヴォロネツの青”に感銘を受けたからとも言われているが、真相は謎のままである。

グリプス戦争の渦中、ジャミトフにエゥーゴ支援の嫌疑をかけられたメラニーは、ティターンズにも量産型ＭＳのマラサイを供給してみせることで、表向き恭順してみせた。所詮ジャミトフは、士官学校の同期生であったメラニーが、企業家として成功したことを妬んでいたのだとも言われているが、このいきさつなど、そういった事情を深読みすることもできるだろう。

ともあれ、ティターンズはジャミトフがいなければ設立されなかったし、エゥーゴもメラニーがいなければ機能しなかっただろうことは想像に難くない。ブレックスはティターンズを「ジャミトフの私兵*38」と断じたが、エゥーゴもまた、支援する勢力の尖兵であることに変わりはない。それでも、それぞれの動機は切実であり、それぞれはそれぞれの信じるもののために戦うことを選んだのである。

人類が初めて体験した宇宙戦争は、それまでの戦争の有り様を変えてしまった。全ての兵器体系を塗り替えたＭＳは、瞬く間に戦闘の主役に踊り出たのである。中でも、“ガンダム”の名を冠された機体は、常にその時代の最先端を駆け抜けていた。戦況に応じてその姿を変えるＺガンダムは、ＭＳという兵器が新たな進化を始めたことを告げる、刻の雄叫びだったのかも知れない。

MSZ-006 変形シークエンス

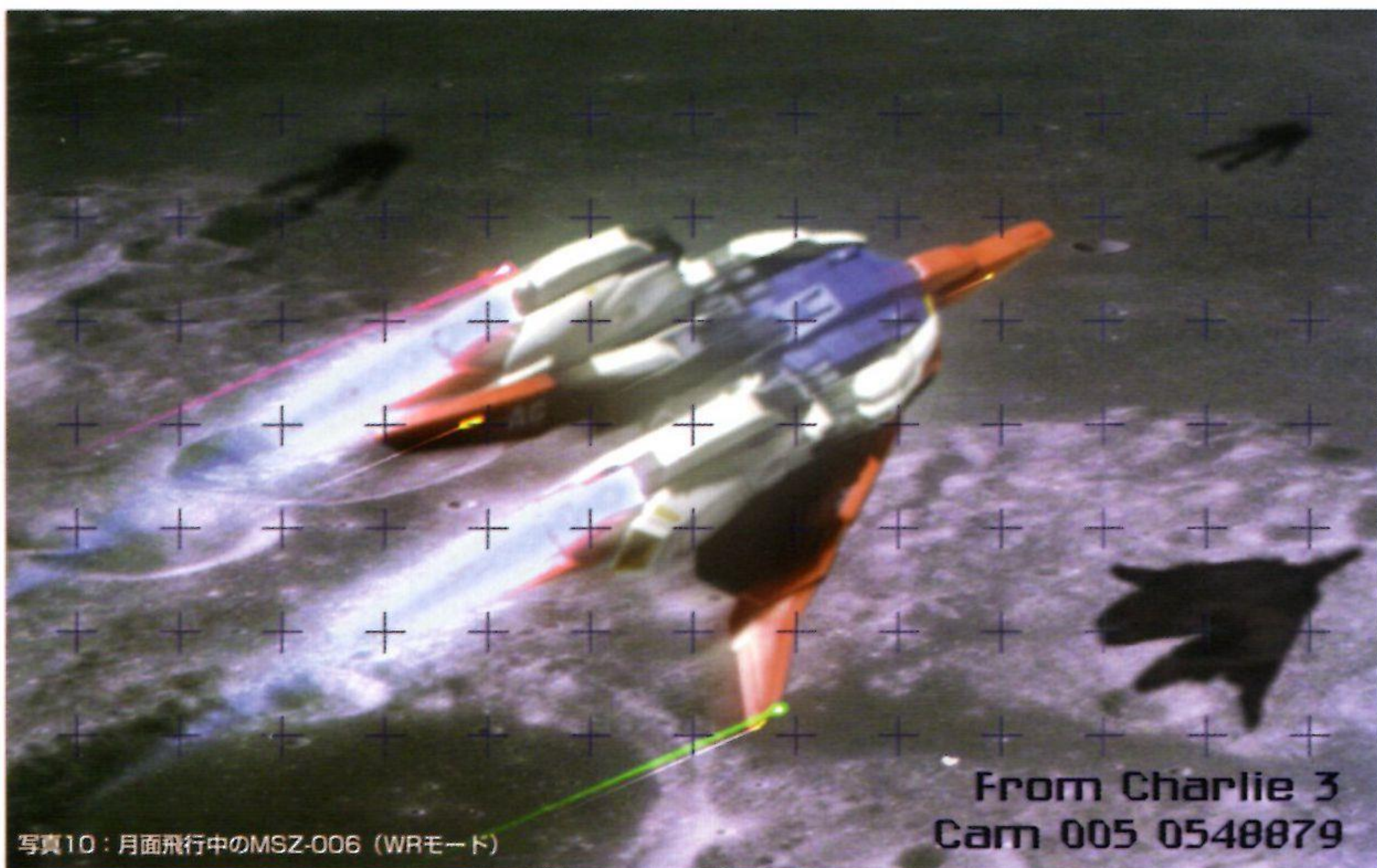
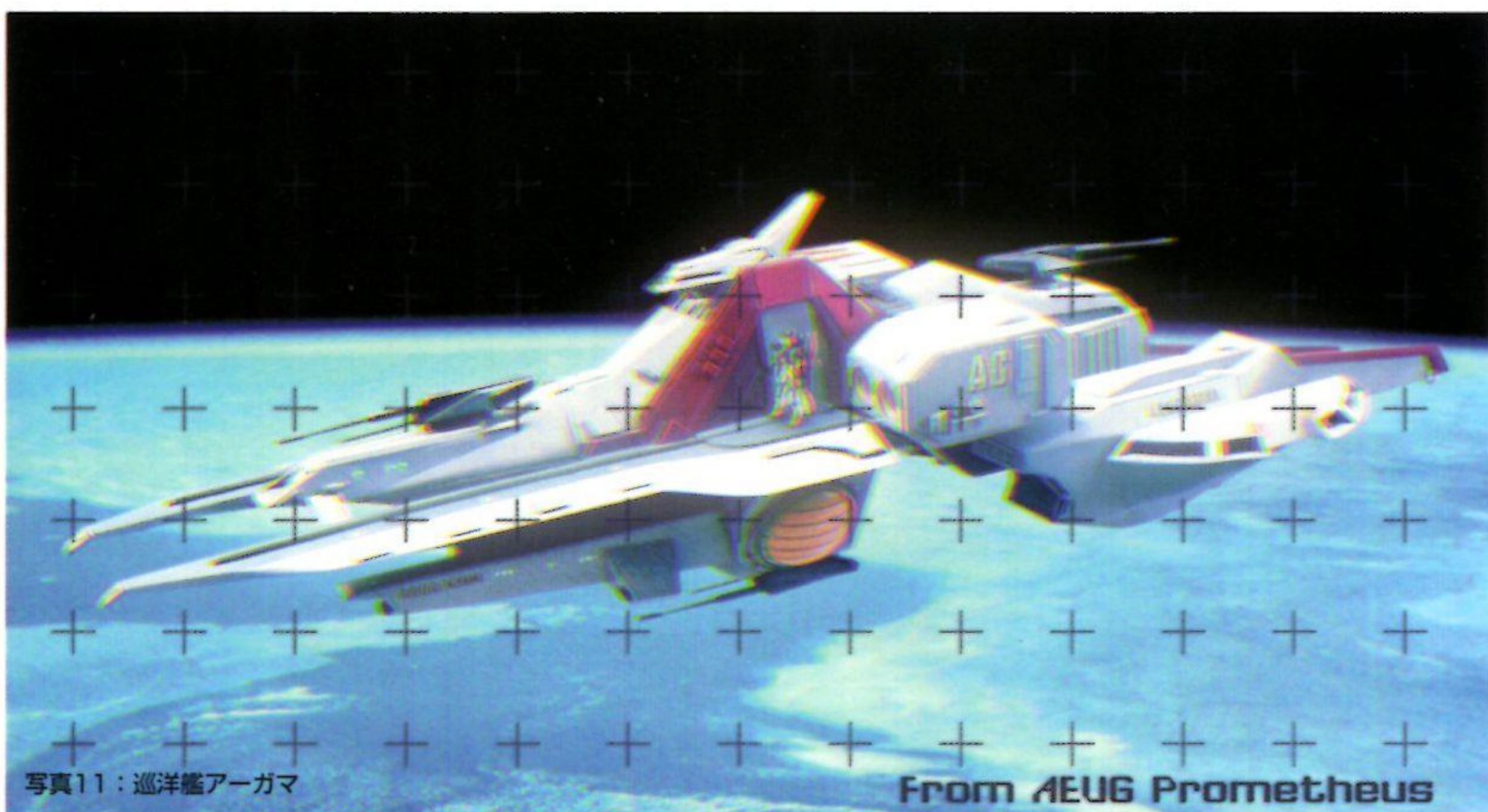
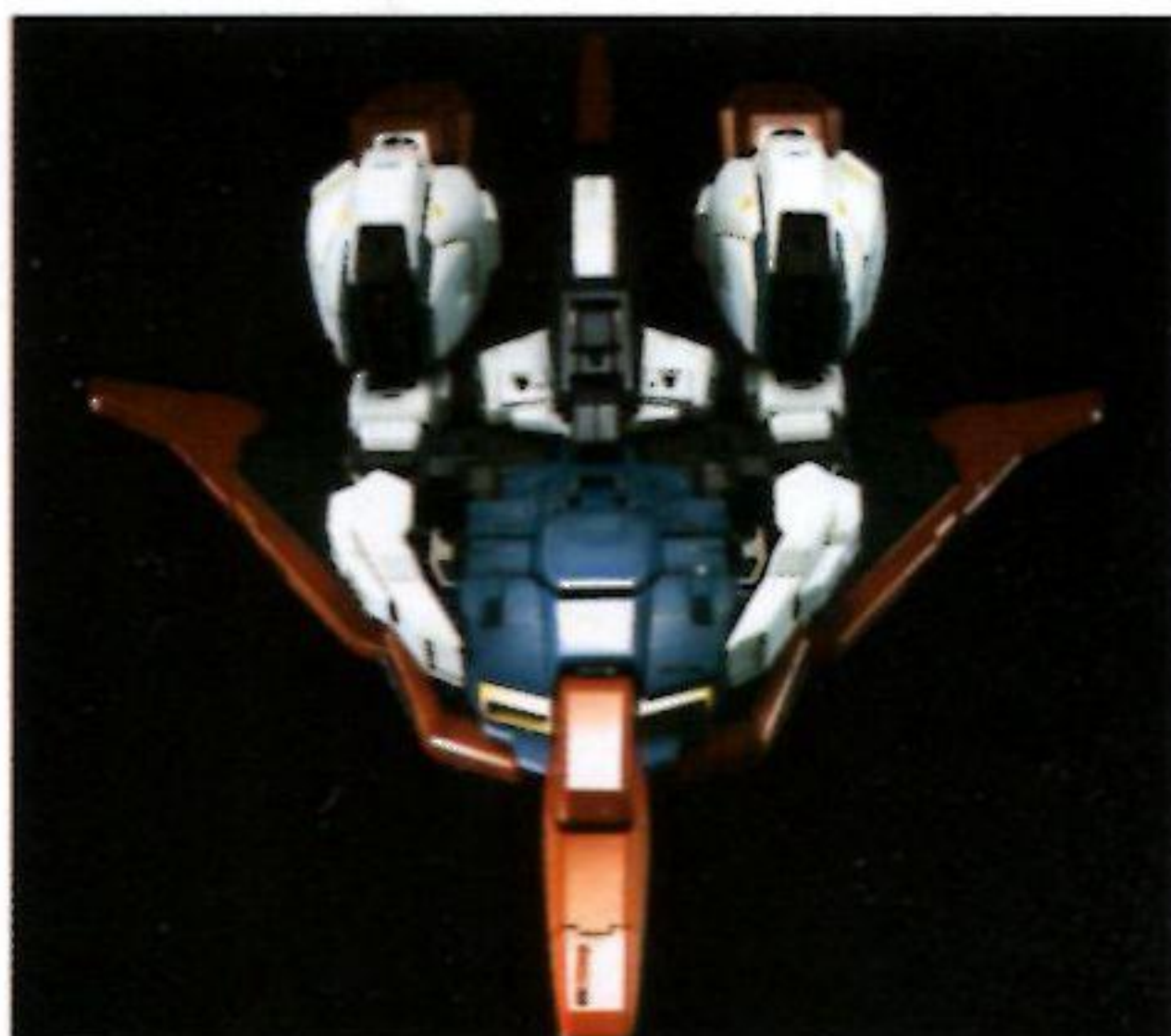
Fig 1 Count 0000　Fig 2 Count 0010　Fig 3 Count 0014

*36　グラナダ
月の表側にあるフォン・ブラウン市に次ぐ第二の都市で、月の裏側にある。その周辺には地球連邦軍の拠点があり、サイド３とは最も近かった。そのため、一年戦争当時はジオン公国がここを制圧しており、一大拠点として機能していた。

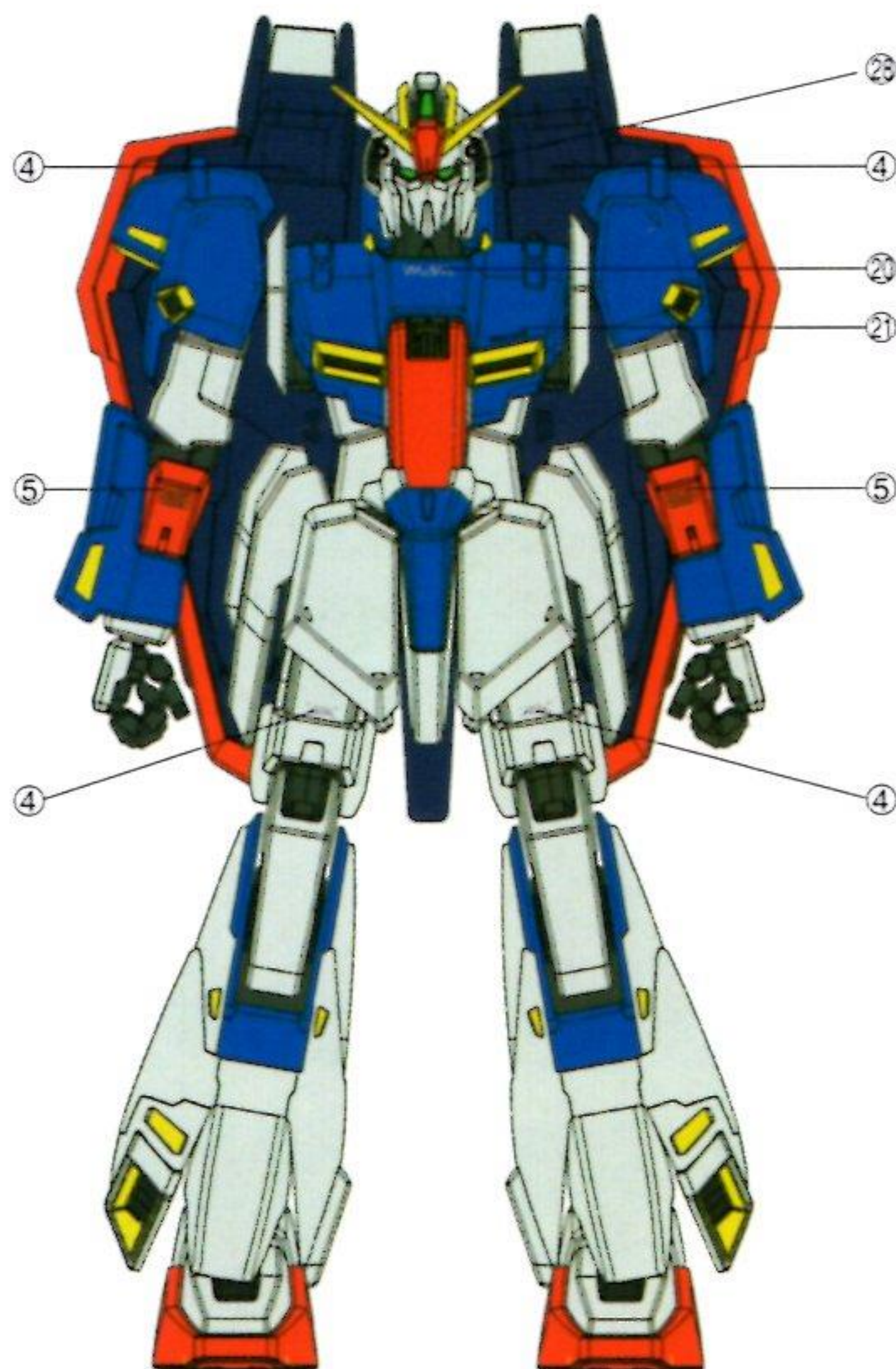
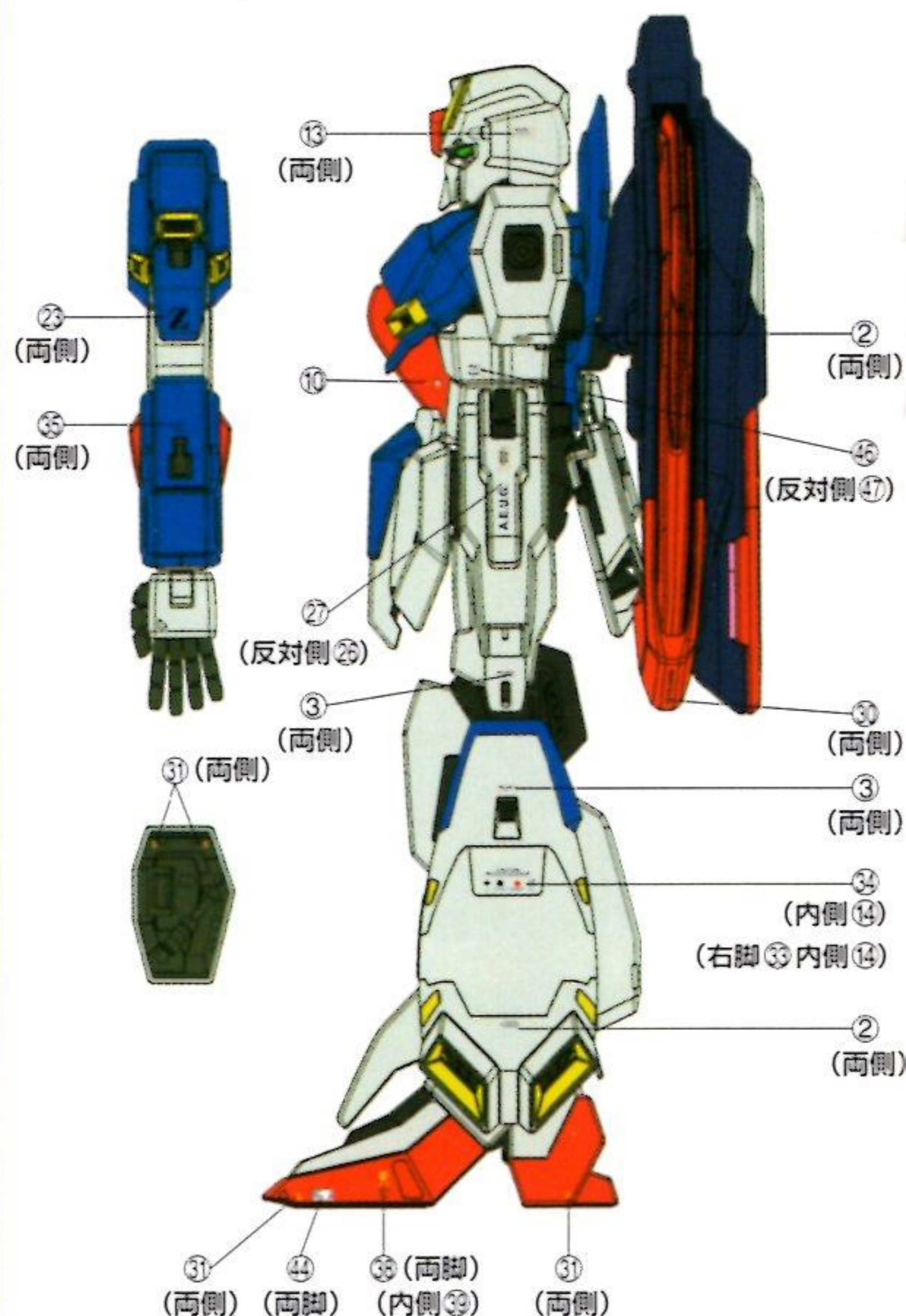
*37　アーガマ
エゥーゴ所属の機動巡洋艦。ペガサス級強襲揚陸艦を参考に建造され、二つのカタパルトとＭＳデッキを持つ。事実上、エゥーゴの旗艦であった。語源はヒンドゥの聖典や仏教の原典にある名前で、いろいろな意味に解釈されている。サンスクリット文字を音訳した漢字での表記は「阿含」。

*38　ジャミトフの私兵
エゥーゴがガンダムMk－Ⅱを強奪した際、機体の返還交渉のため、バスクの遣いとしてアーガマに乗艦したエマ中尉にブレックスが投げかけた言葉。ティターンズが実質的にどのような組織であるかを喝破したもの。無論、ブレックスの個人的な見解ではある。

MSZ-006 Zeta Gundam

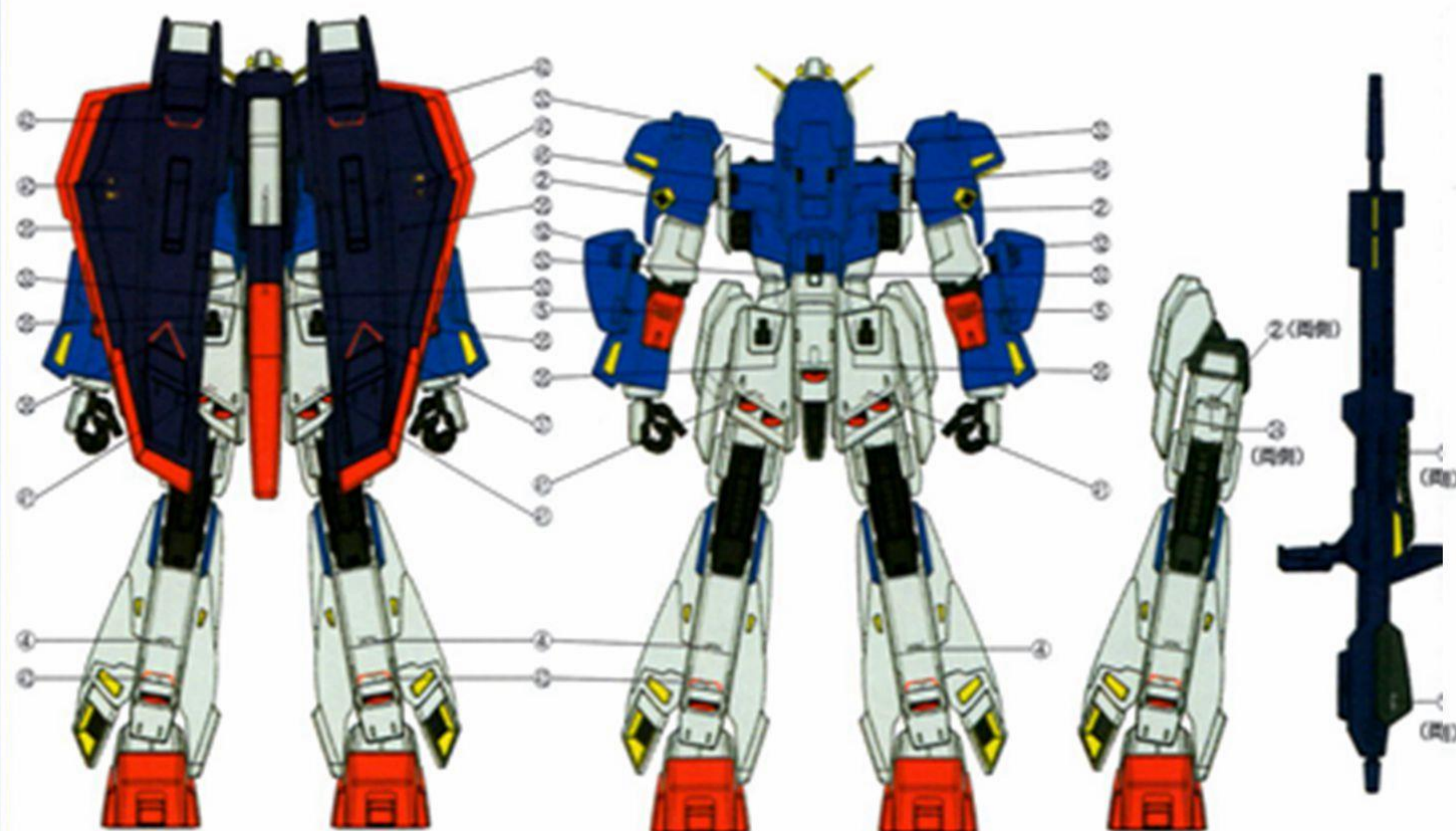
Zeta project
Arm unit
Leg unit
Deorbit burn
Trans form
Weapon Sys.
Linear seat
Deformation
Color guide
Marking

カラーガイド、マーク指定位置

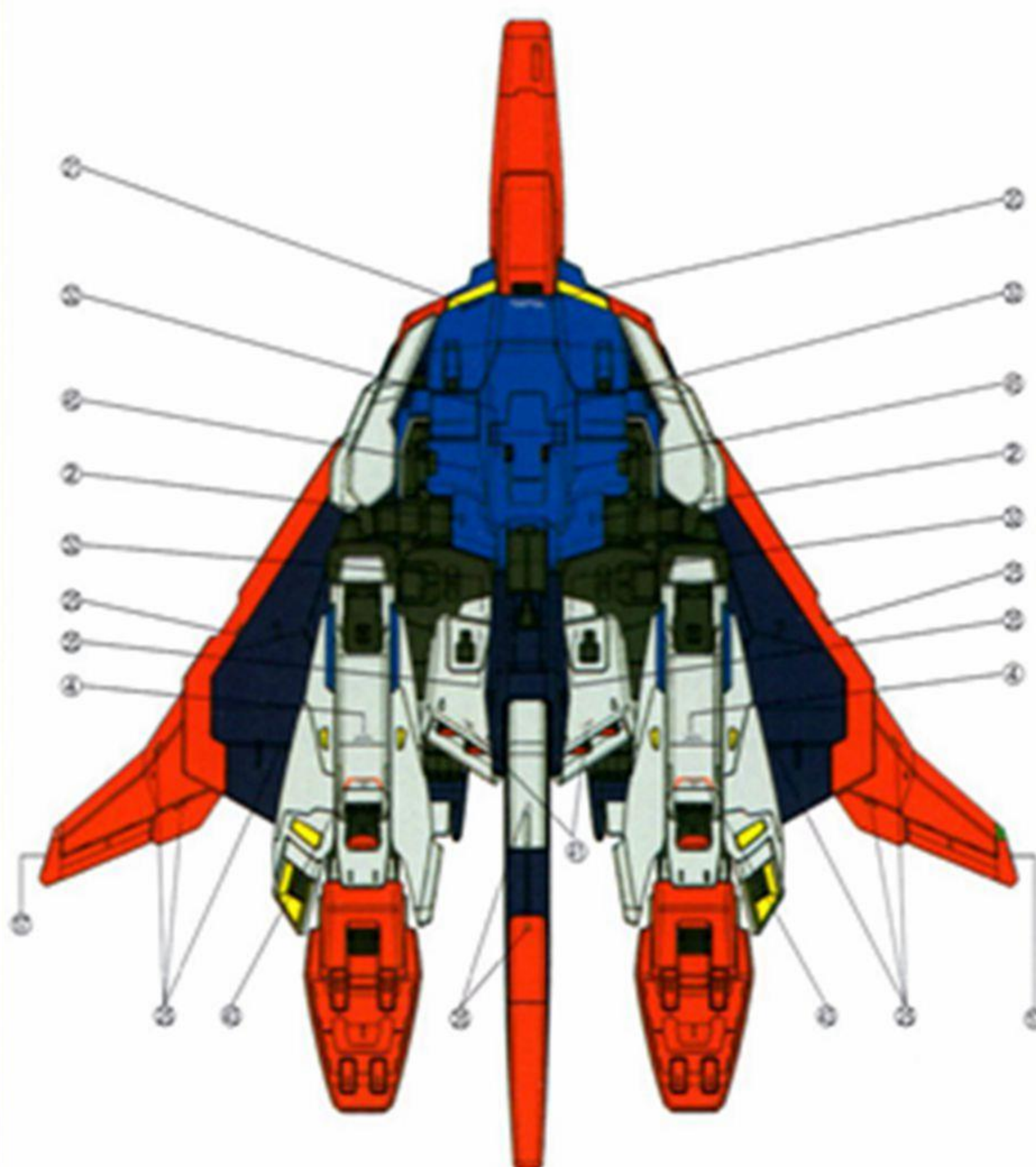
※イラストに指示の無いシールは好みの場所に貼って下さい。
※○数字は、シールの番号です。

Mobile suit mode Front view

Mobile suit mode Side view

Wave rider mode Side view

MSZ-006 Coloring guide

Paint colors, Markings.

Mobile suit mode Back view　With Beam rifle

Wave rider mode Top view

●このキットを、よりリアルに塗装したい方は、グンゼ産業より発売の「ガンダムカラー」、「ガンダムカラースプレー」をお使いください。

（　）内はガンダムカラー、ガンダムカラースプレーの色です。

- 本体胴や脚部などの塗装色。ホワイト（Gホワイト1）
- 本体胸部分などの塗装色。インディブルー（Gブルー1）
- つま先やシールド上部などの塗装色。モンザレッド（レッド1）
- 胸部インテークや脚部スラスターなどの塗装色。黄橙色（イエロー1）
- ビームライフルやフライングアーマーなどの塗装色。ミッドナイトブルー（Gブルー2）
- 関節部分やビームライフルエネルギーパックの塗装色。ニュートラルグレー

マークガイド

- 燃料注入口の位置と、使用燃料、搭載料を示す。
- エンジンオイル注入口の位置と充填圧力を示す。
- 潤滑オイル注入口の位置と充填圧力を示す。
- ジェットエンジンの空気圧スターター接続位置。
- 外部電源装置接続位置。
- アースコード接続口。
- コックピットカバーの開閉スイッチと射出コックピットに関する警告。
- 非常時にコックピットカバーを強制開放するためのスイッチ。
- 係留用ワイヤー取り付け位置。
- 吊り上げ時のリフティングポイント。
- オプションの兵装や燃料タンク等を取り付けるためのホイストポイント。
- 液体酸素と液体窒素の補給充填口。
- カタパルトオペレーターに機体重量を伝えるカード。
- サバイバルキット搭載位置。
- 戦術可変モビルスーツ　バリアブル・モビルスーツ・アンド・ウェイブライダー・システムのロゴ。
- 編隊灯。使用時は黄色く発光する。
- 母艦がアーガマであること、AEUGの最初のMS戦隊第6番機であることを示す。

©創通エージェンシー・サンライズ

PERFECT GRADE

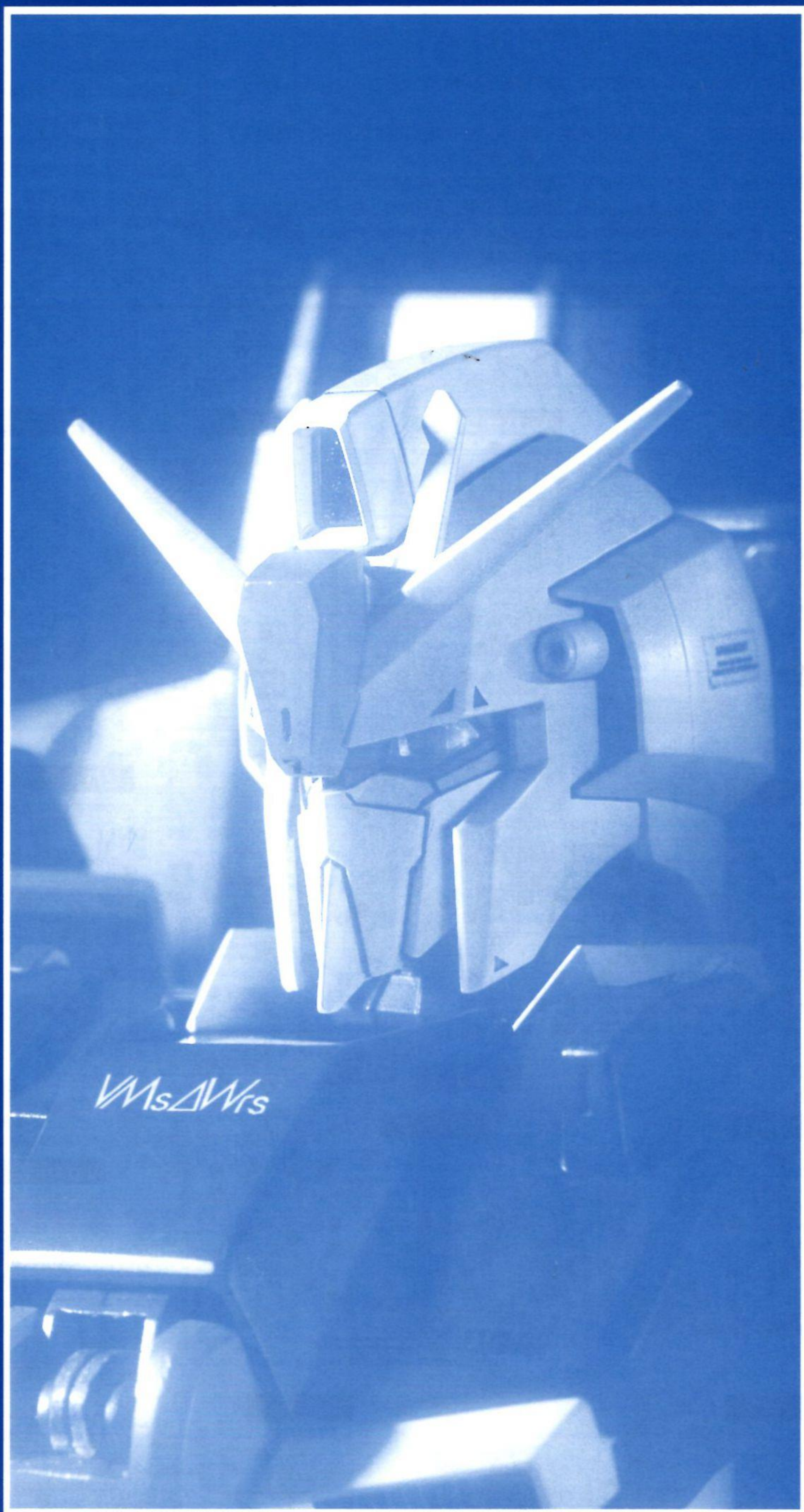
MSZ-006 ZETA GUNDAM

Ver.1.0

BANDAI

BANDAI 2000 MADE IN JAPAN

CONSTRUCTION MANUAL

VMsAWrs

MSZ-006 ZETA GUNDAM

⚠ 注 意

必ずお読みください

- この商品の対象年齢は15才以上です。
〈鋭い部品がありますので、15才未満には適しません。〉
- 小さな部品,電池（別売り）を口の中には絶対に入れないでください。
窒息などの危険があります。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。
窒息する恐れがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところに保管し、お子様には絶対に与えないでください。

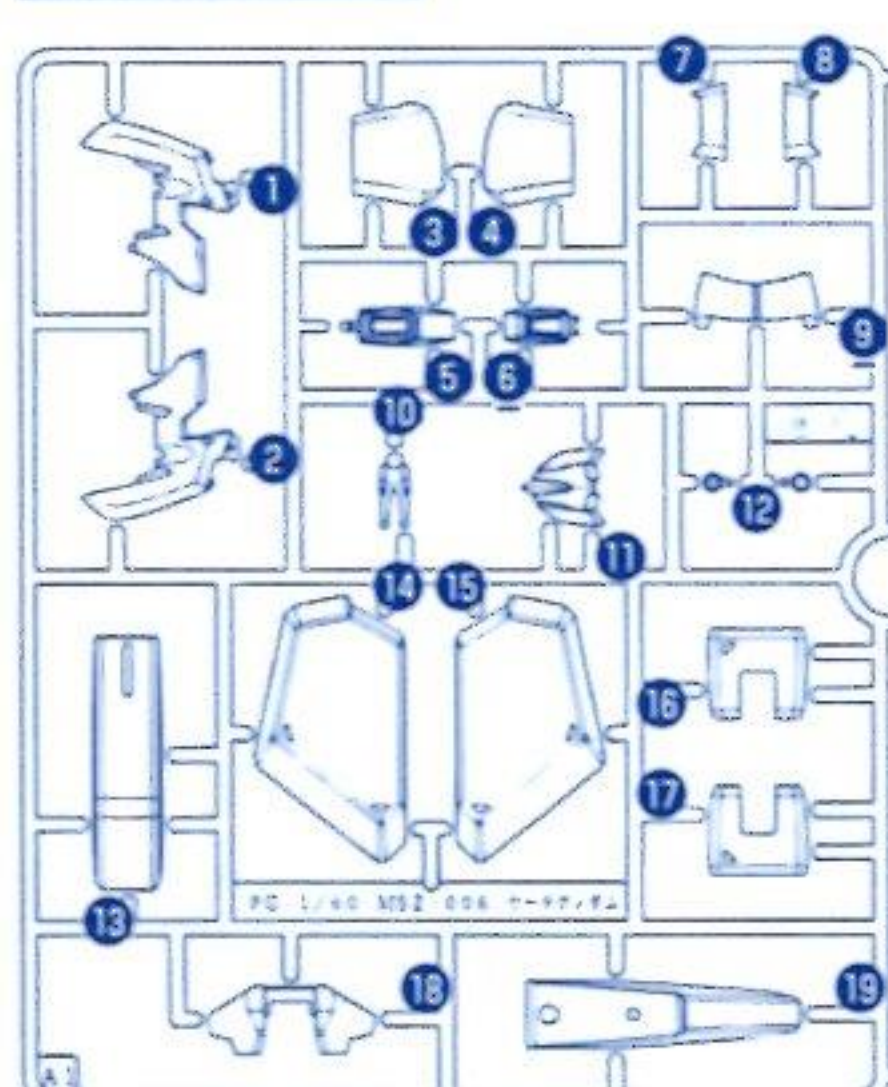
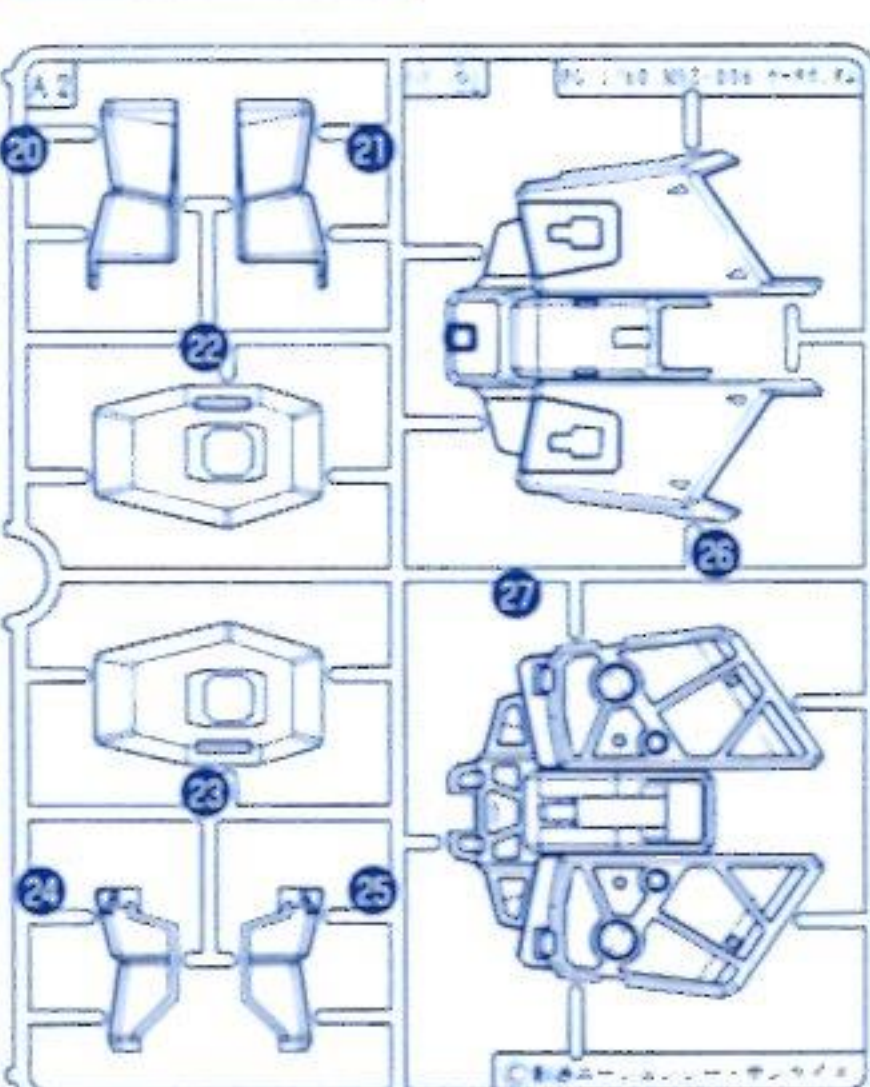
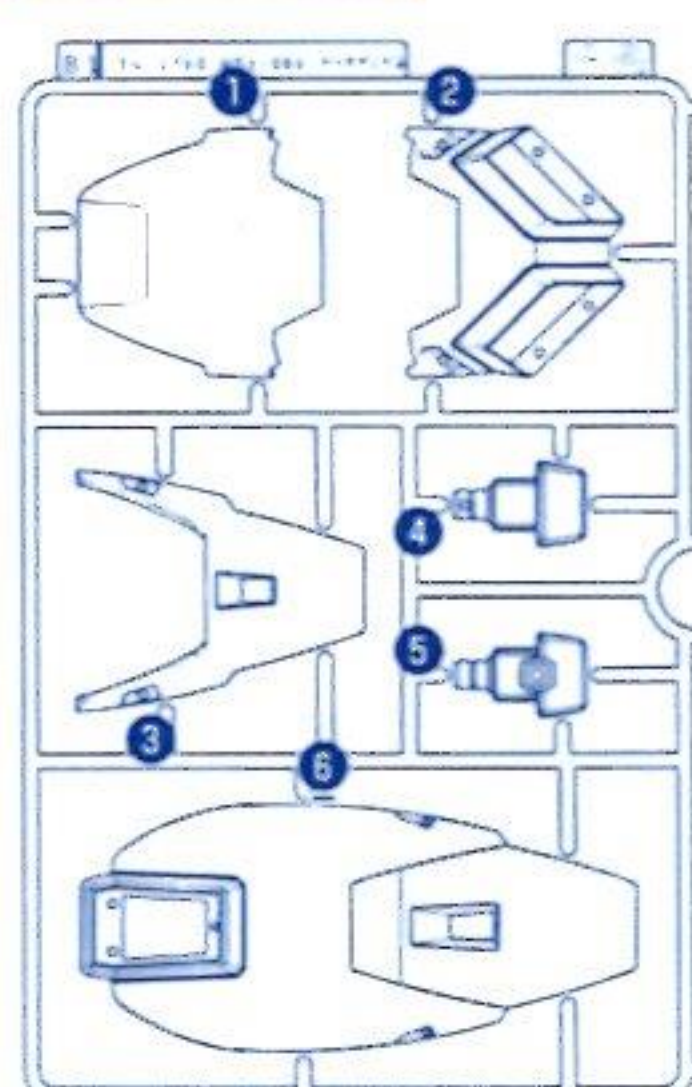
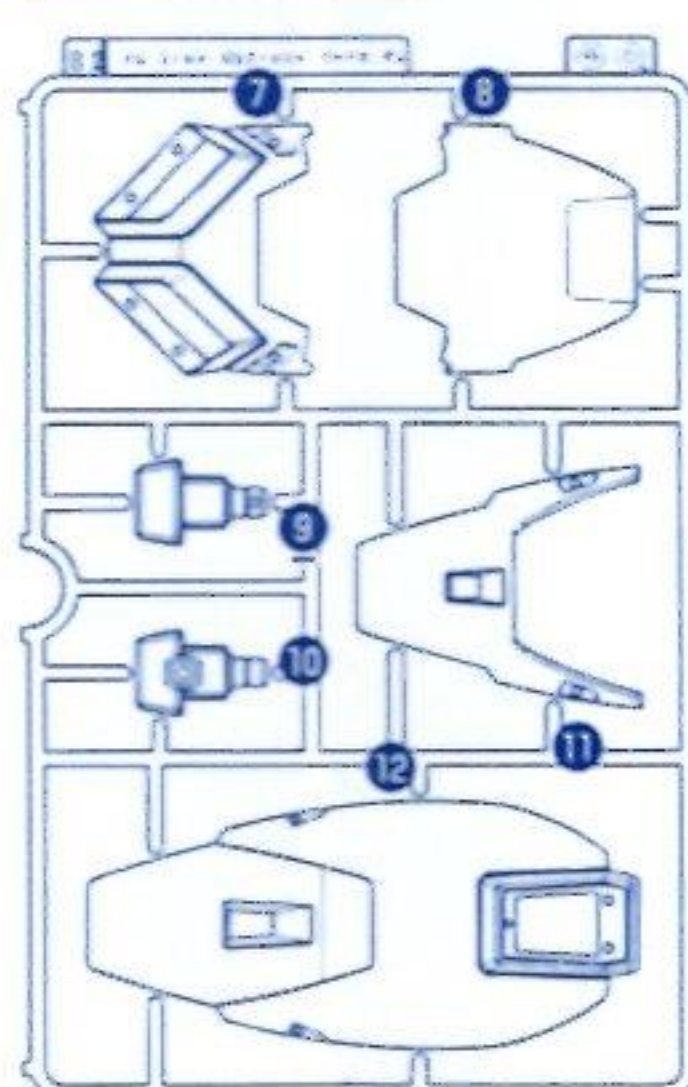
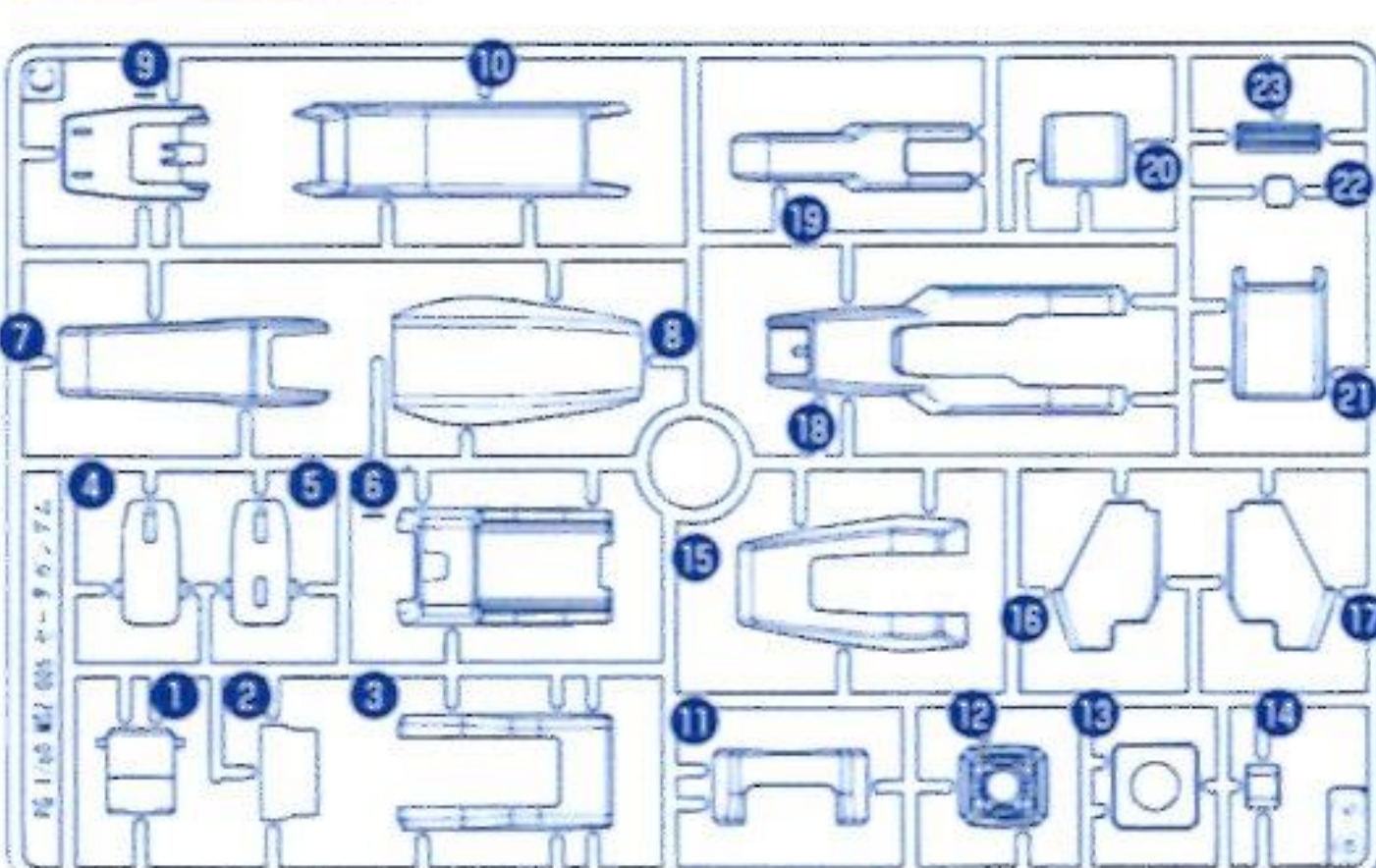
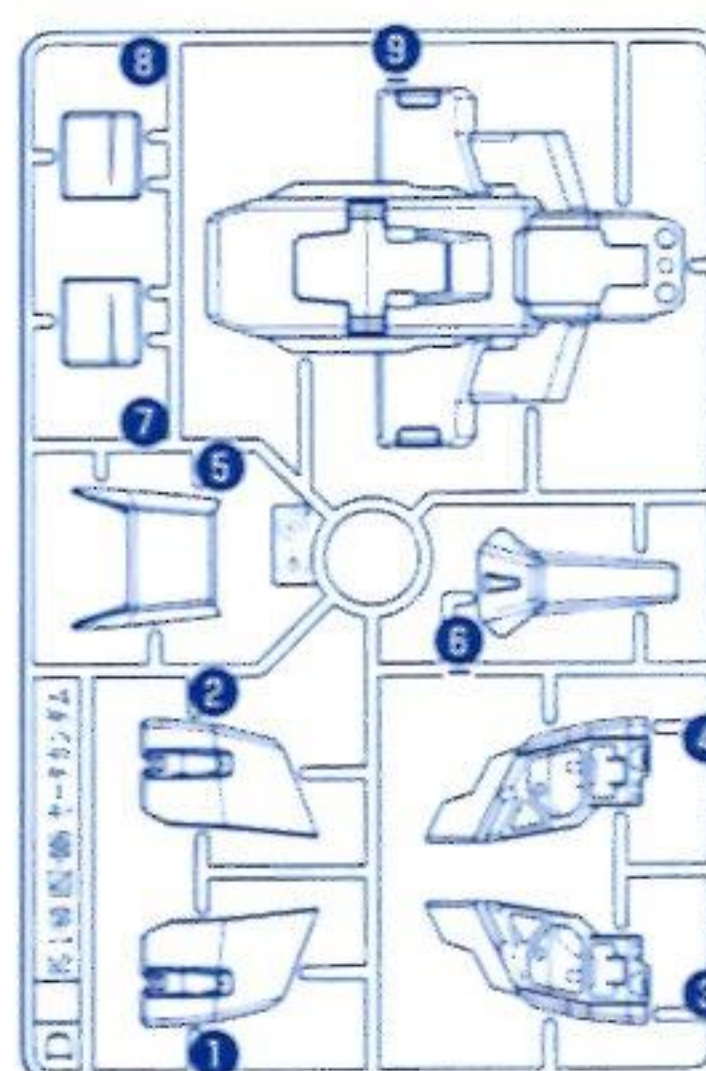
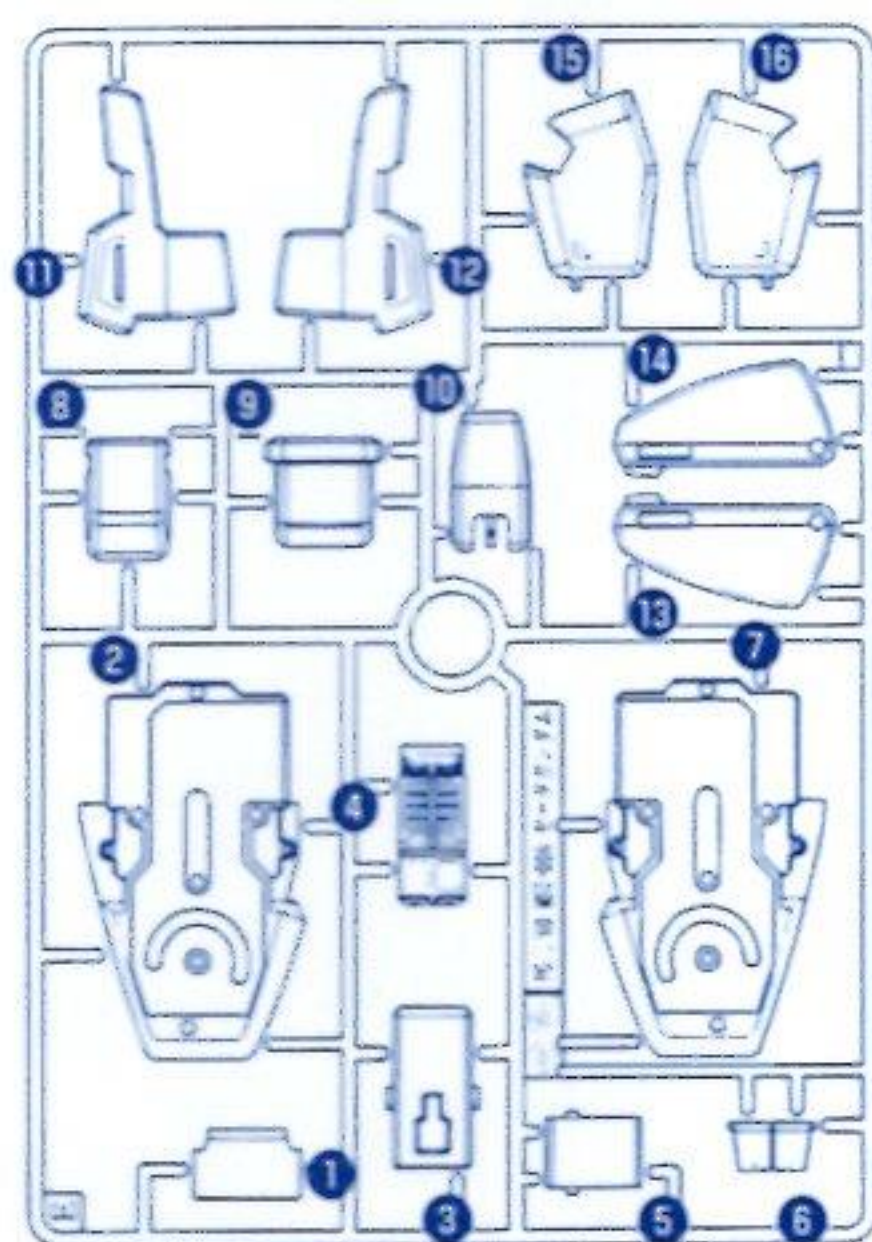
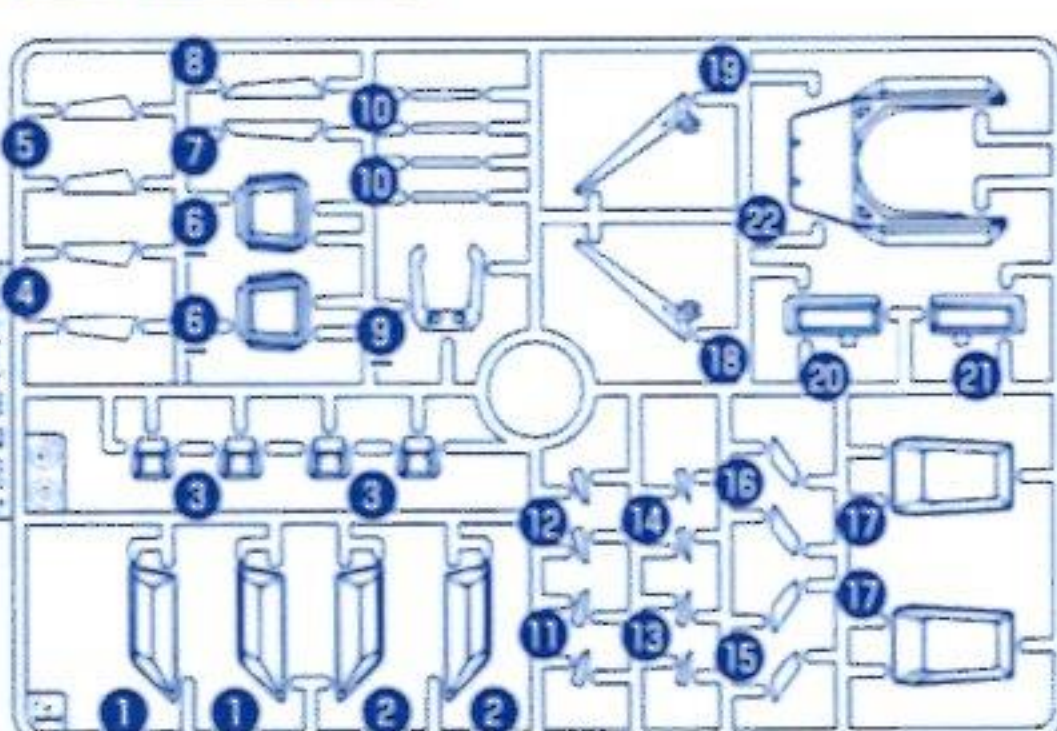
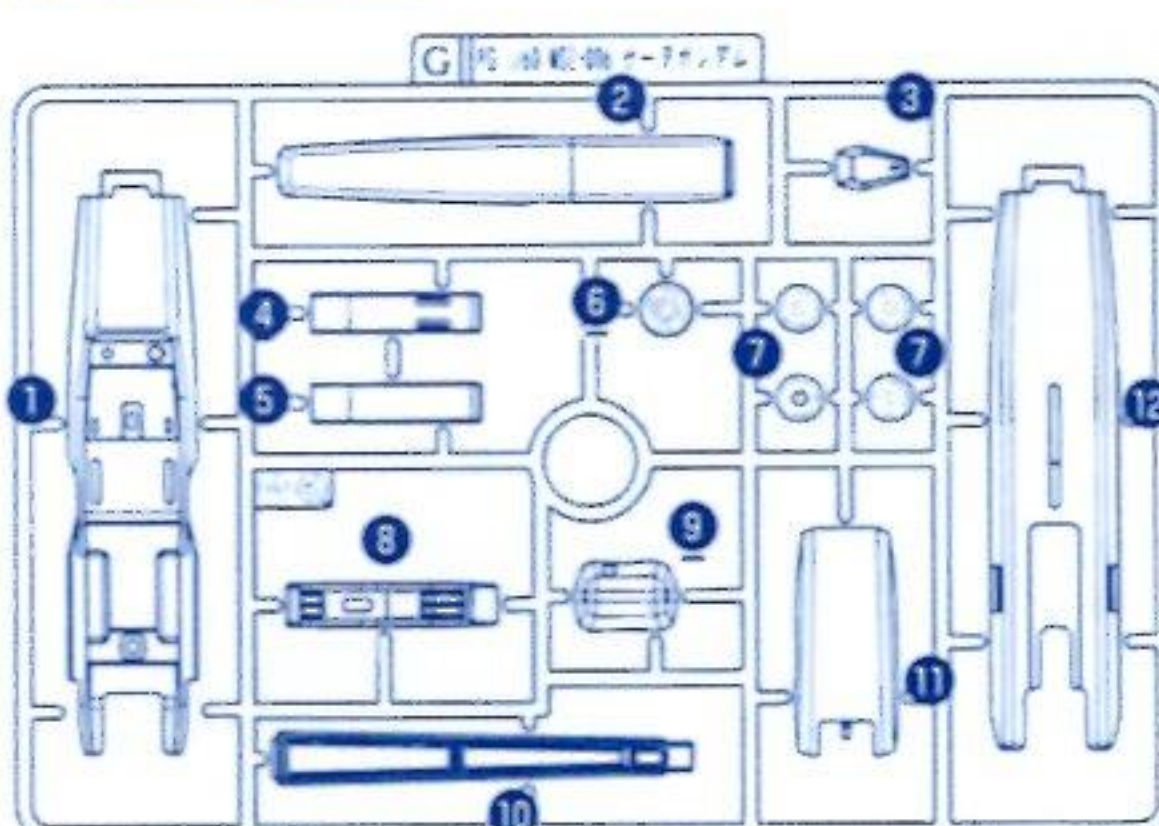
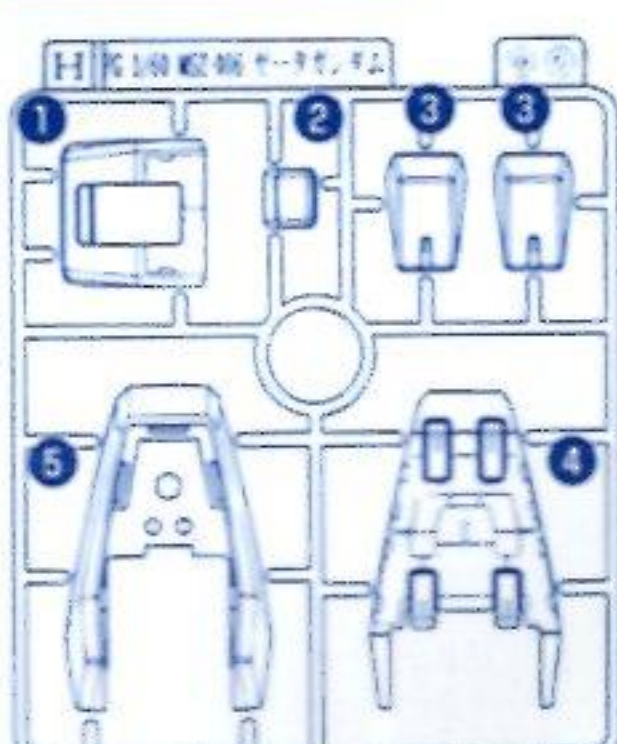
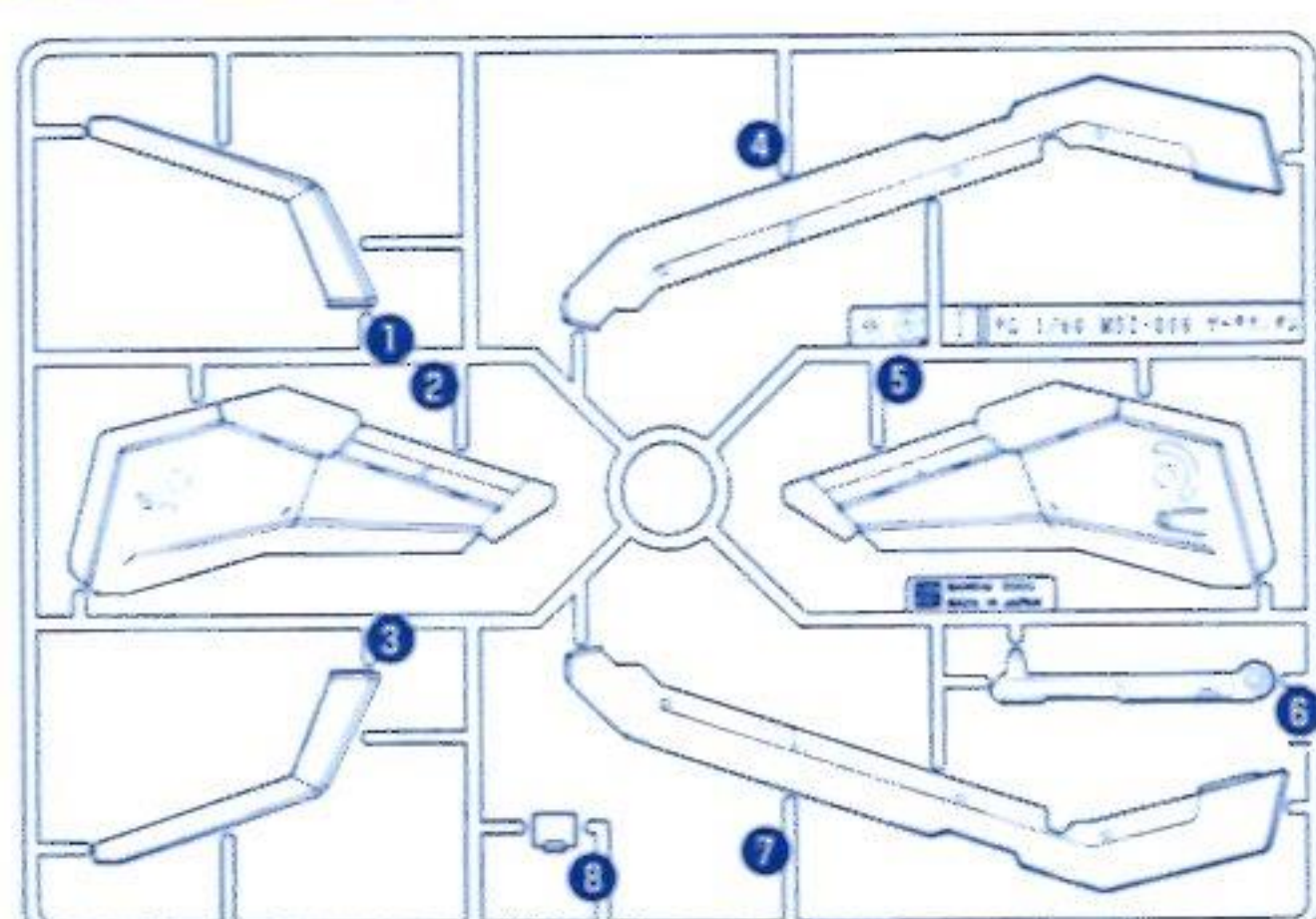
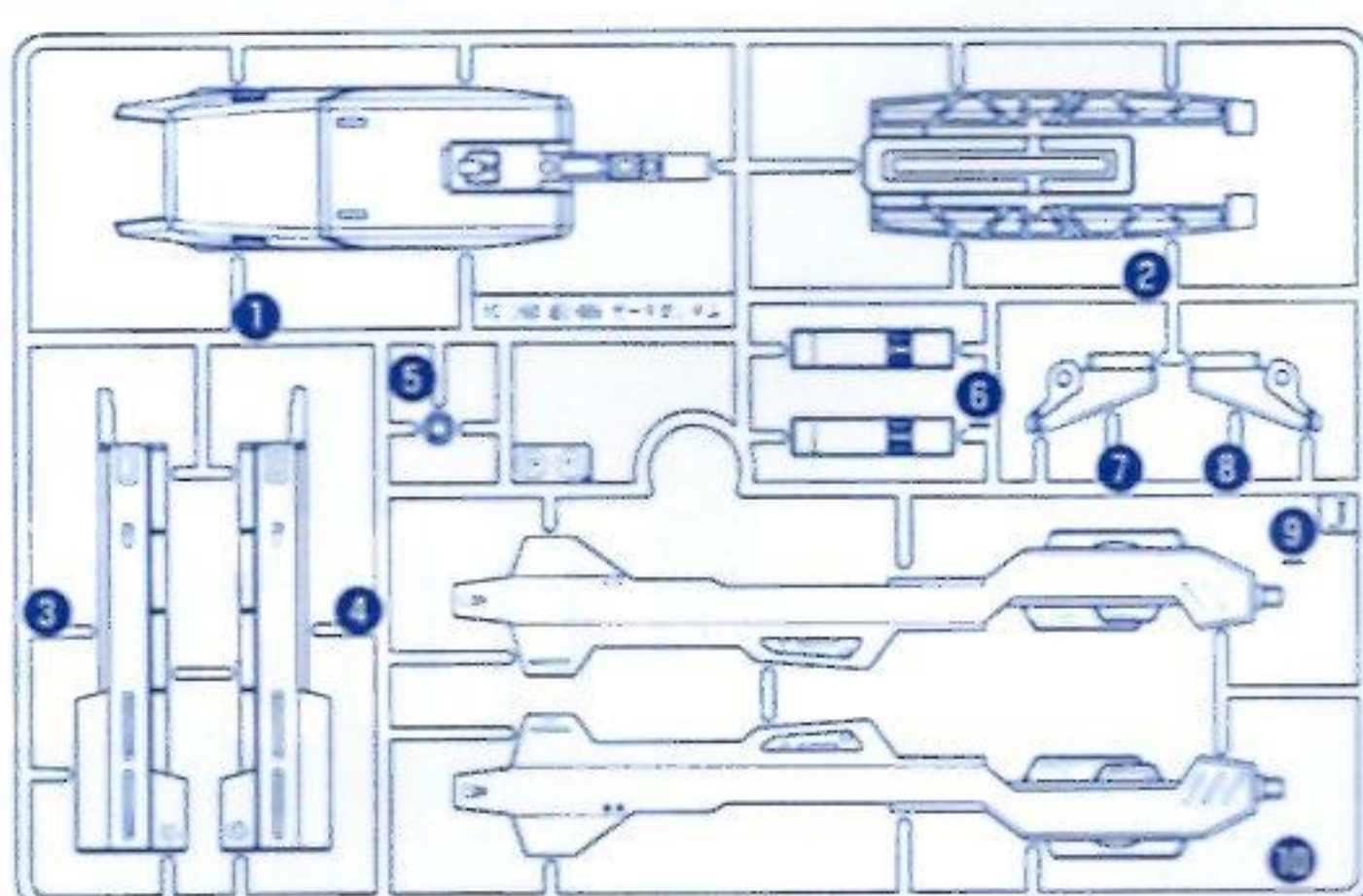
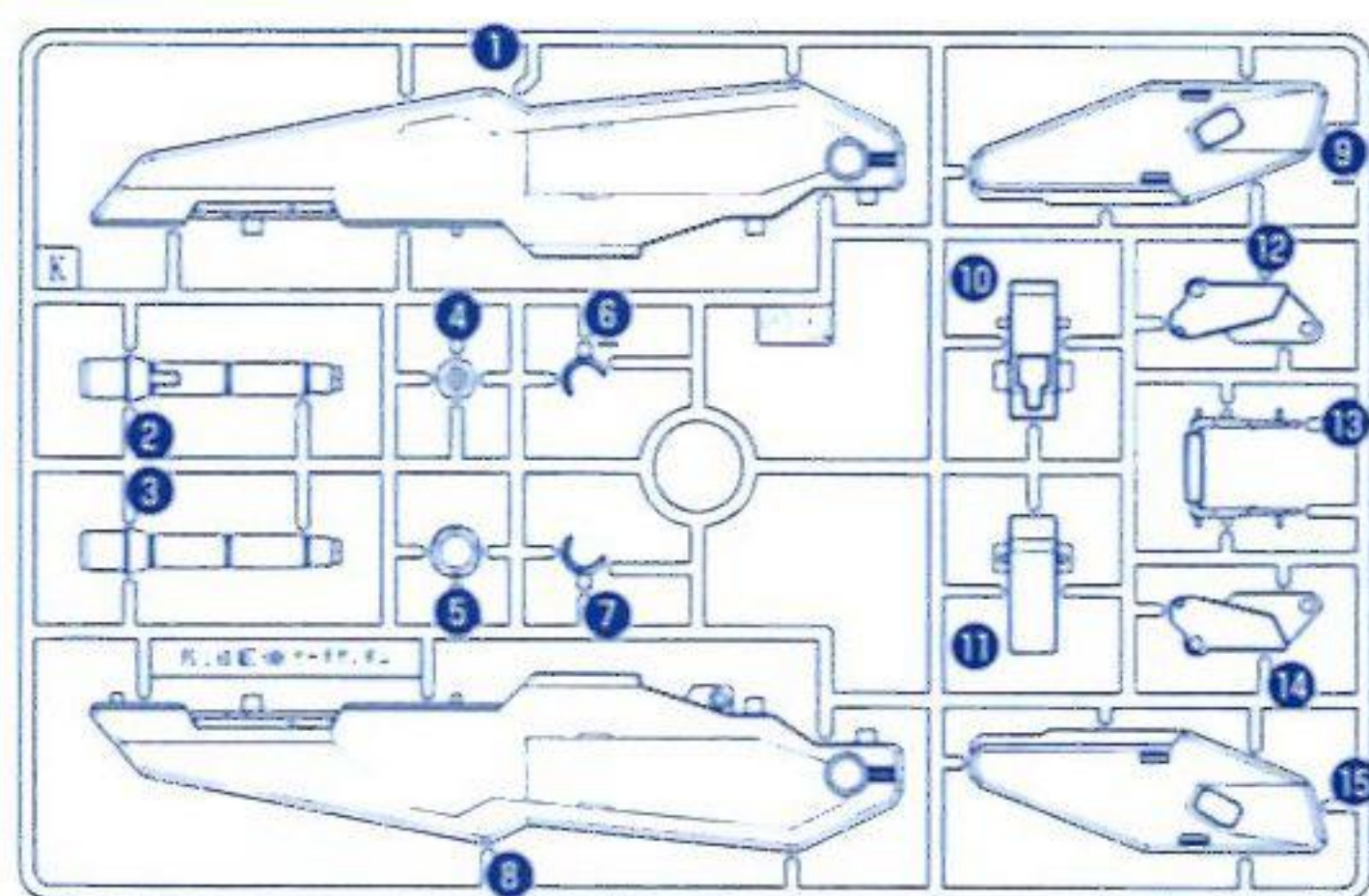
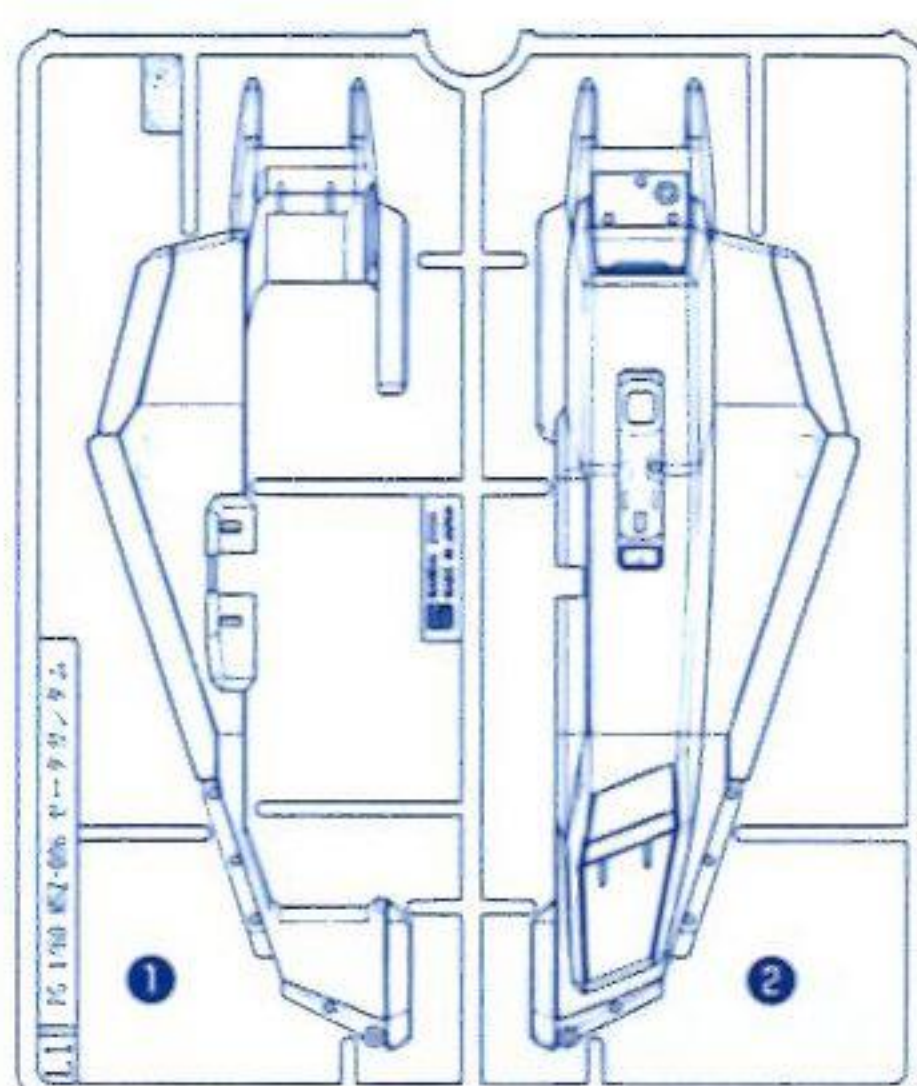
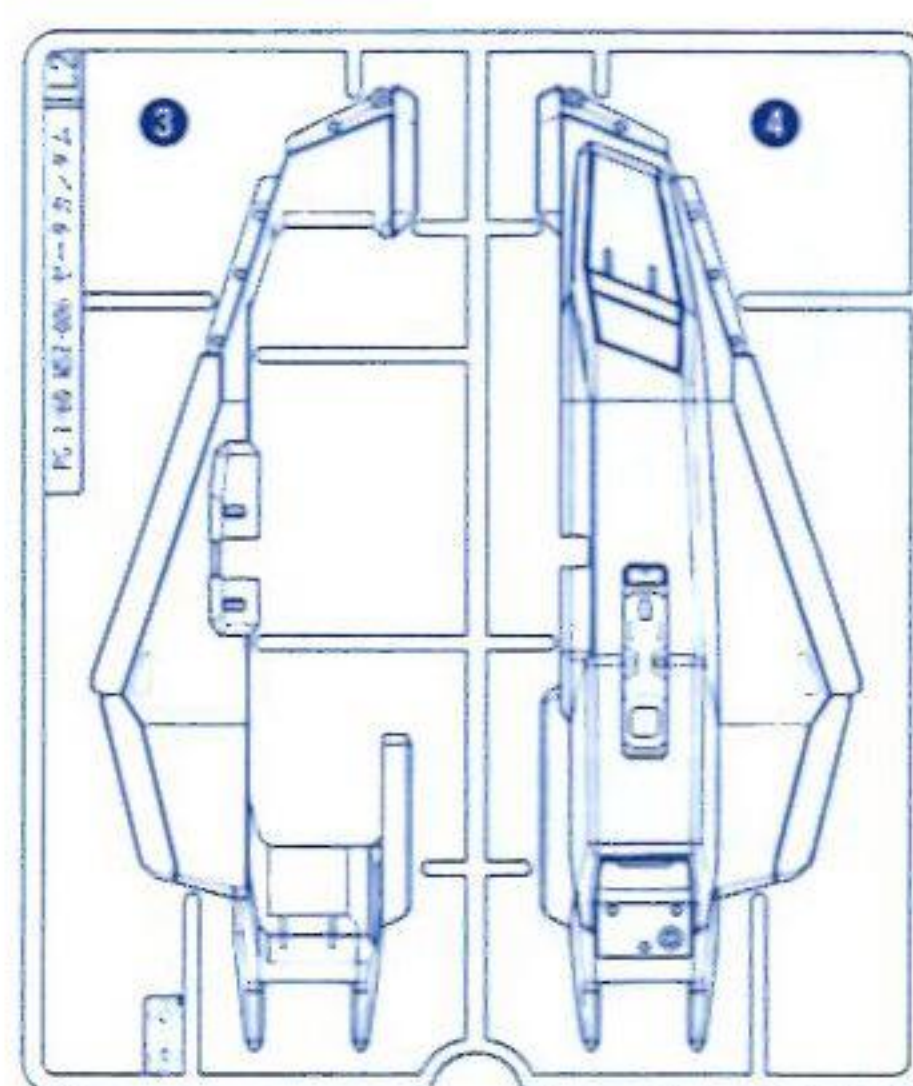
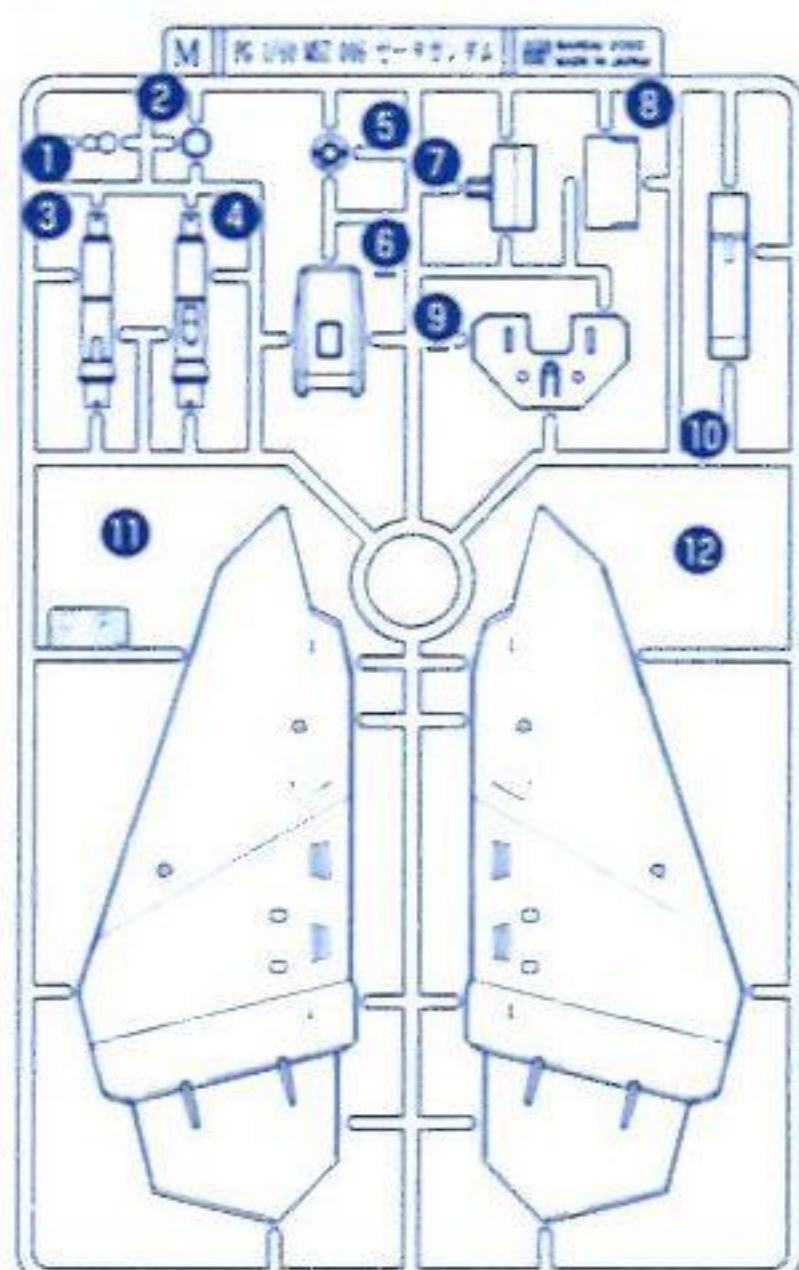
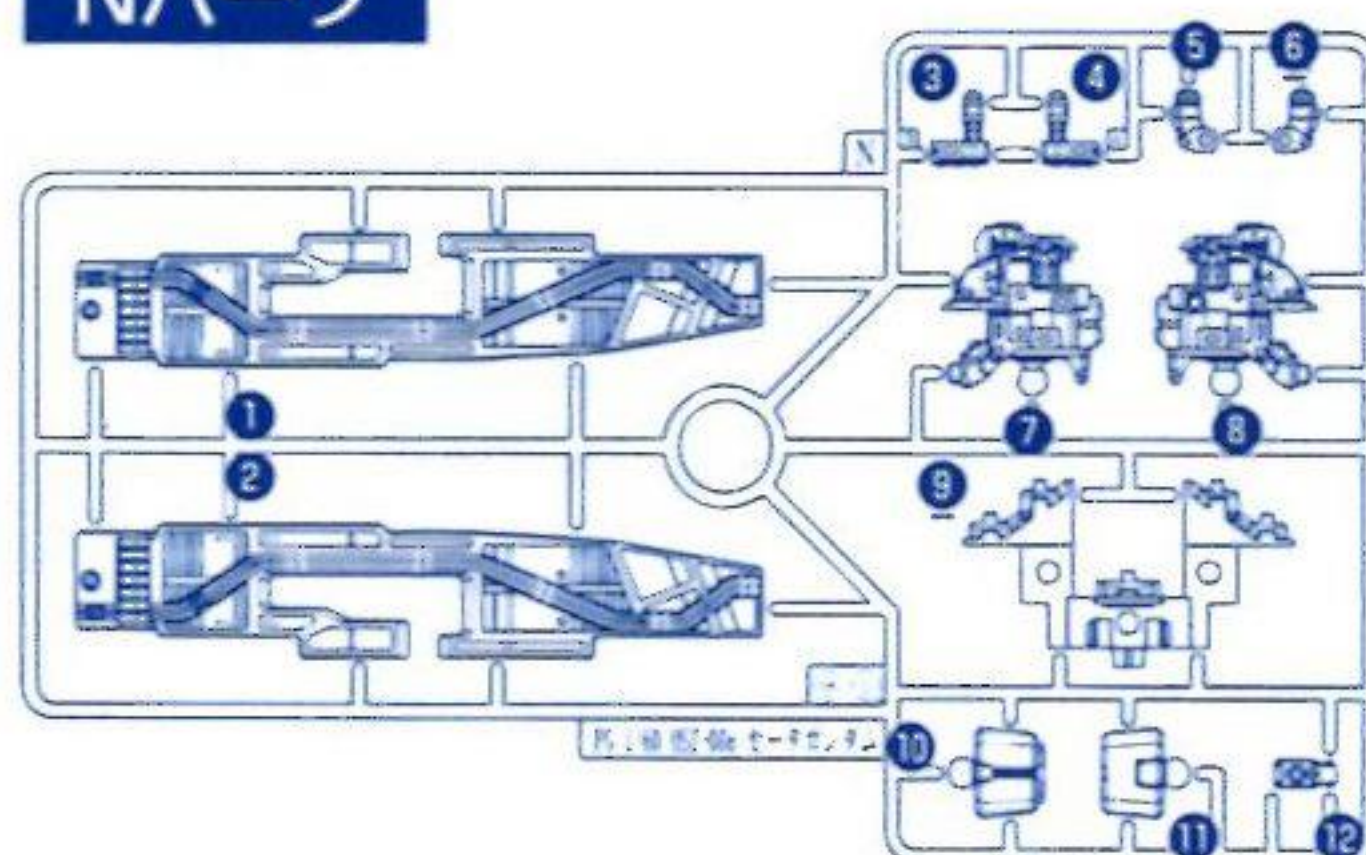
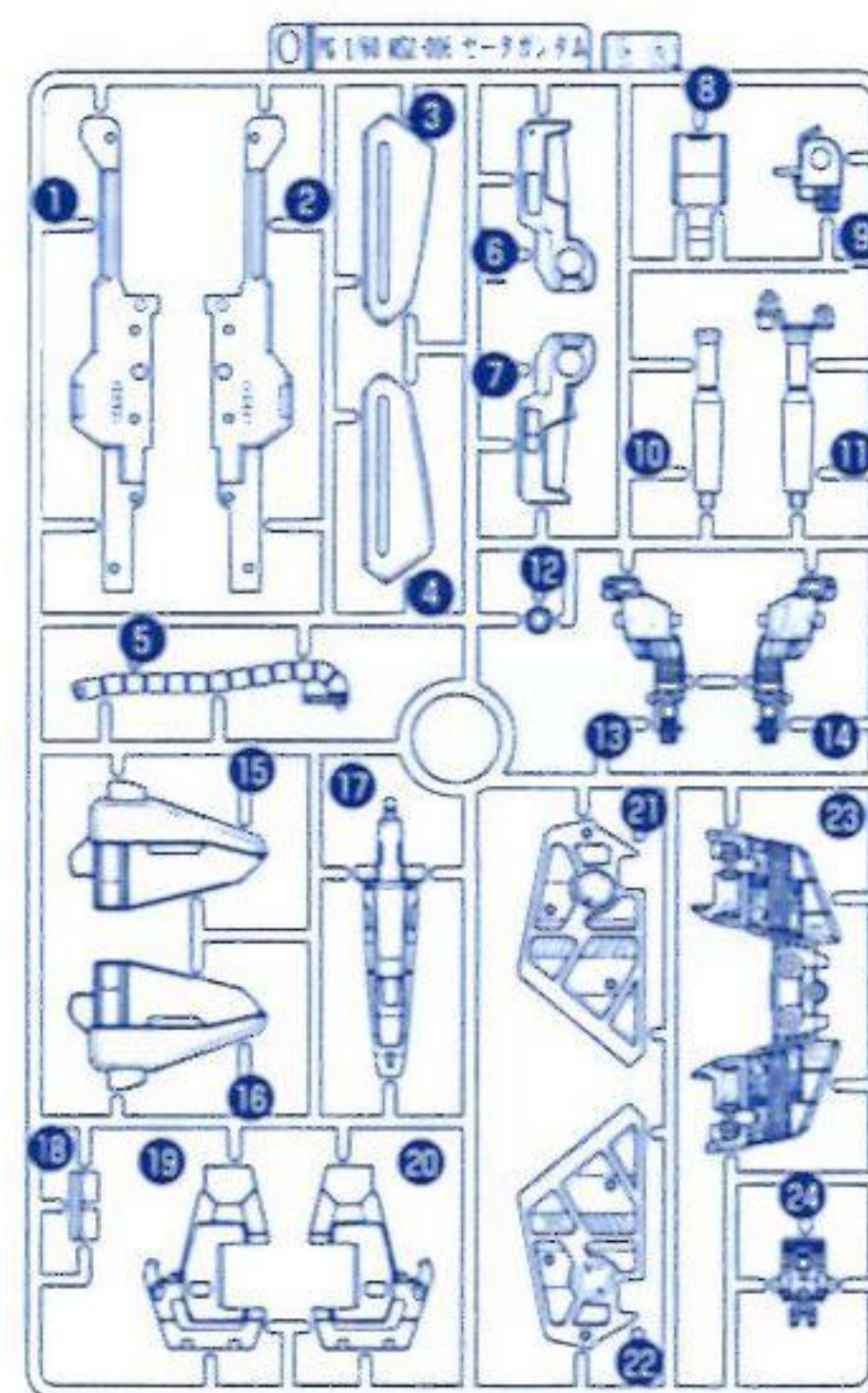
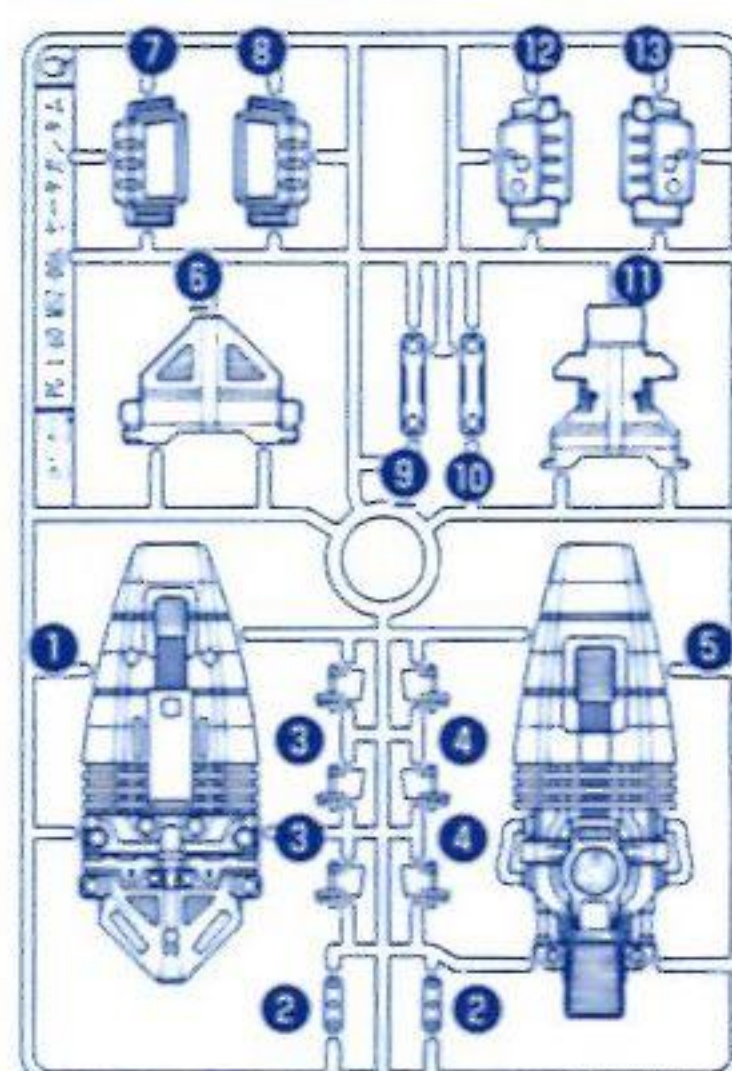
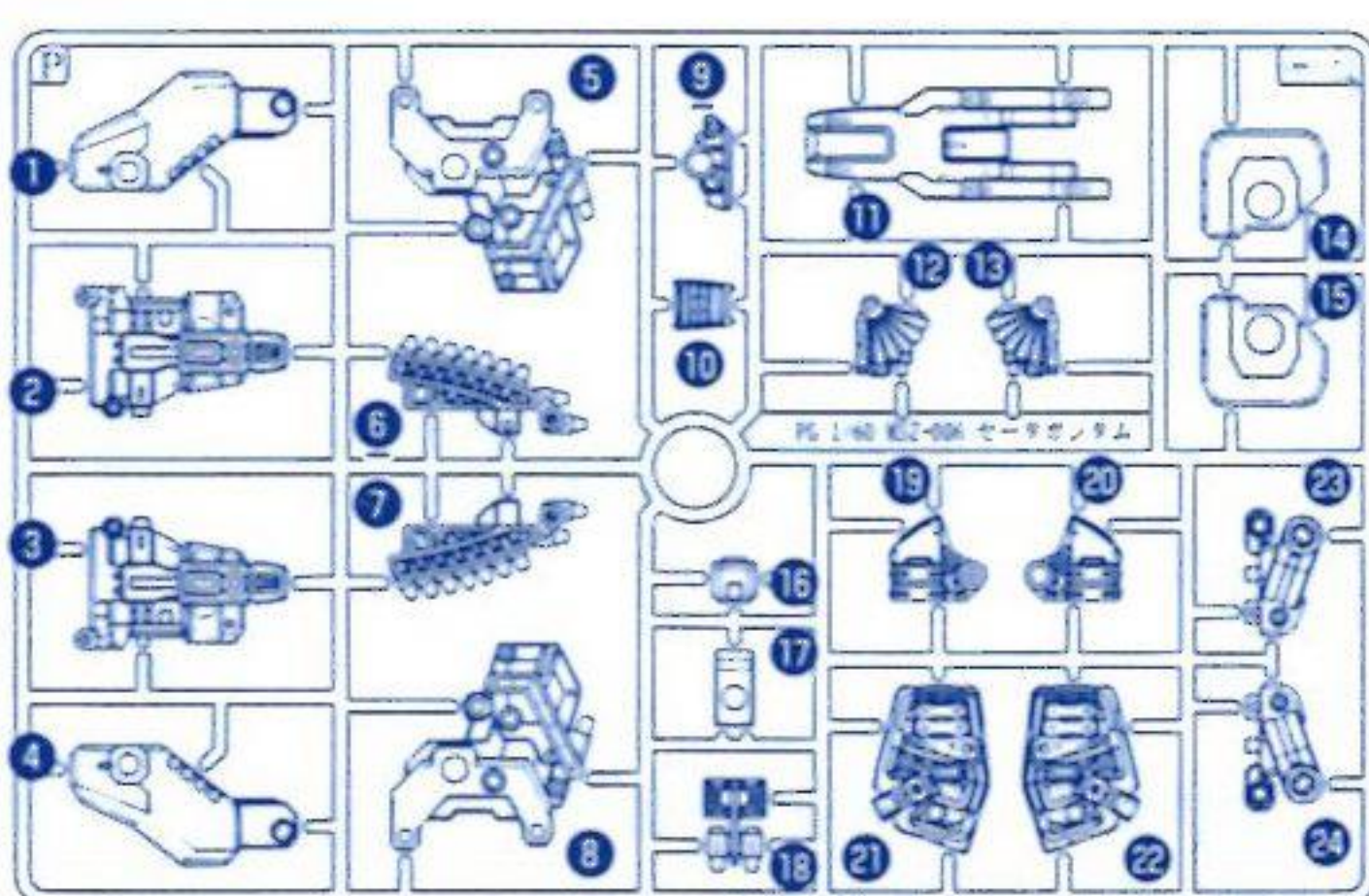
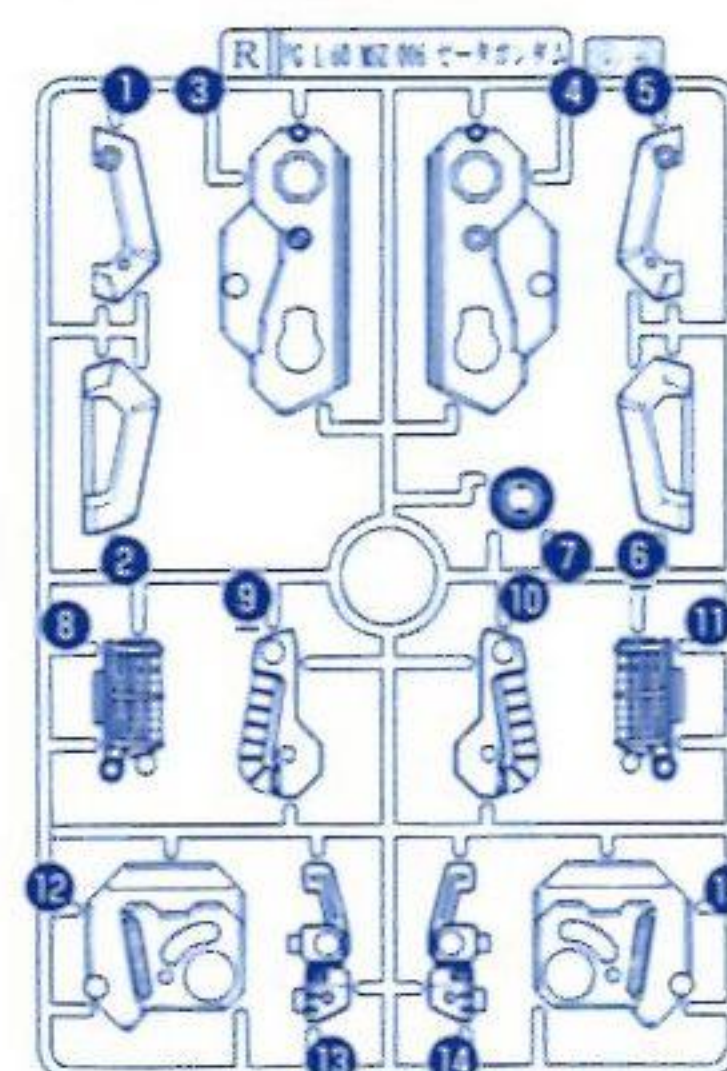
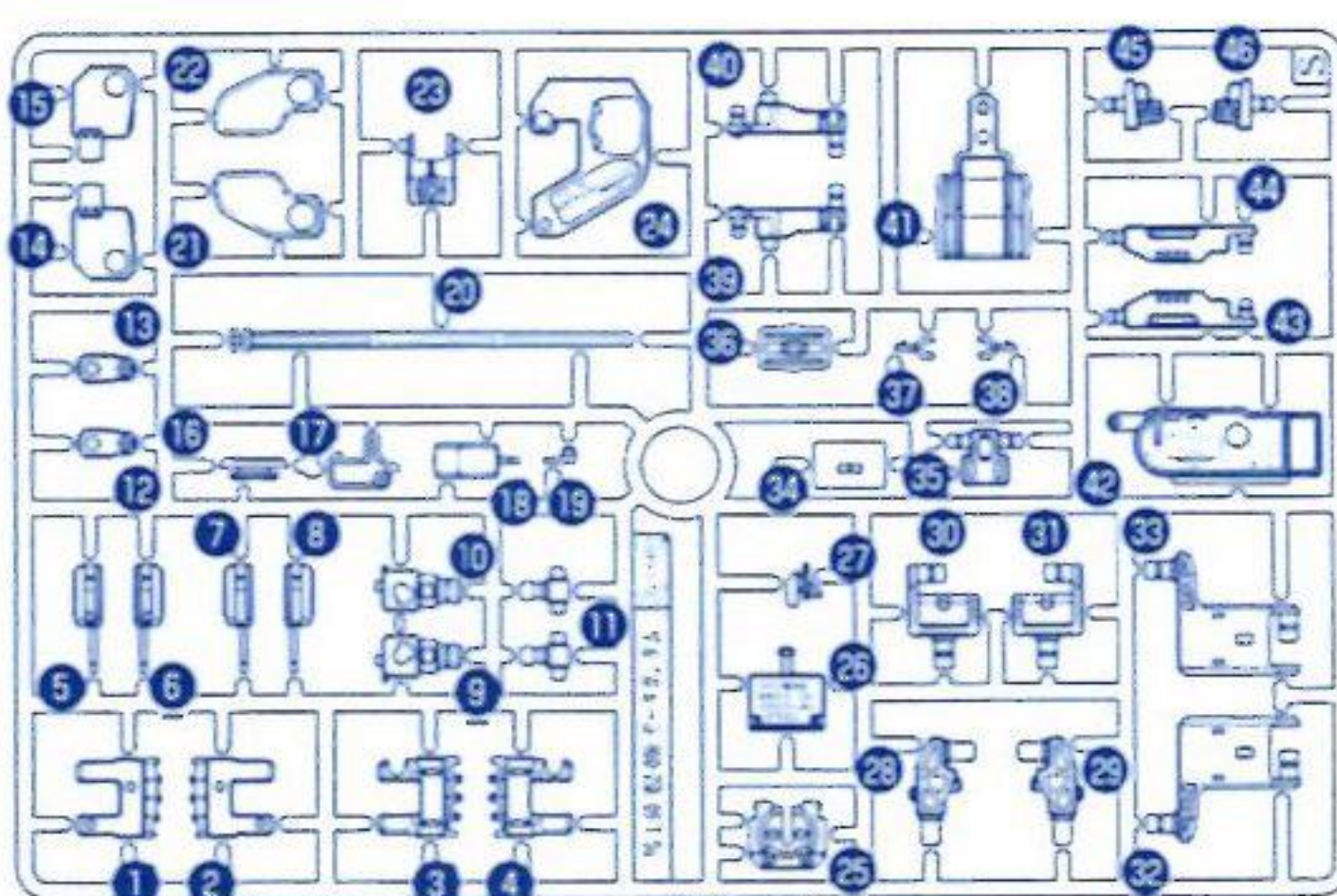
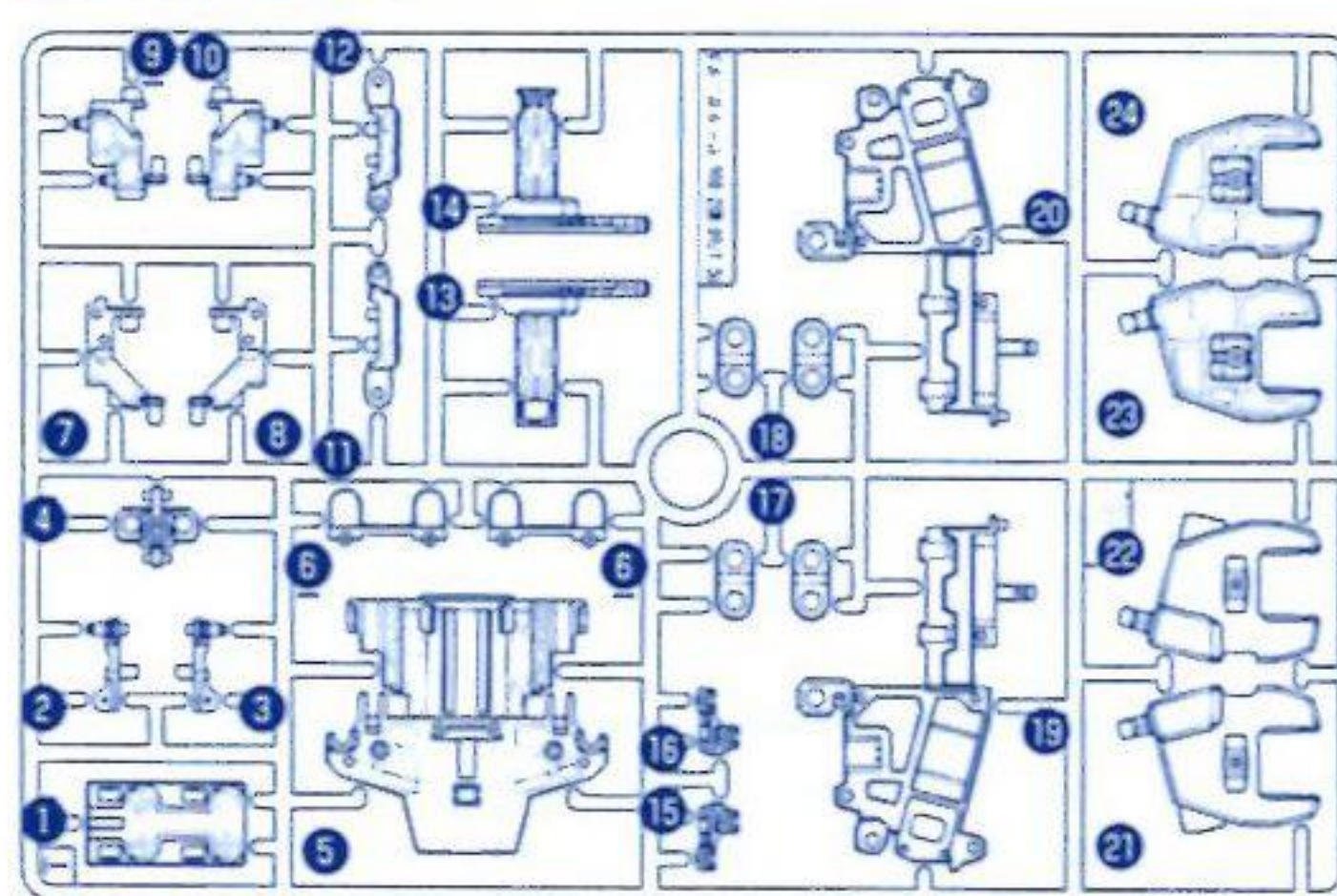
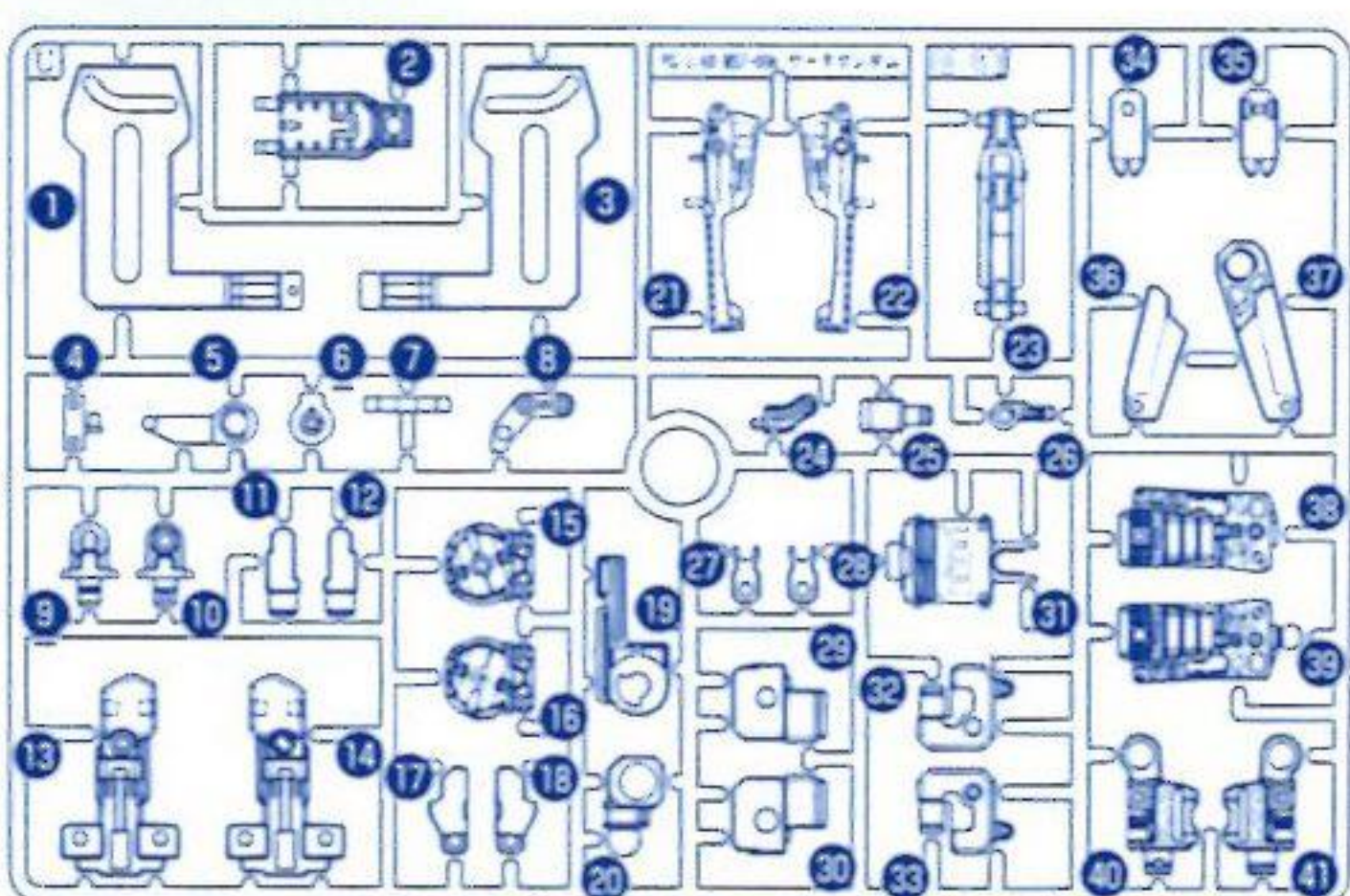
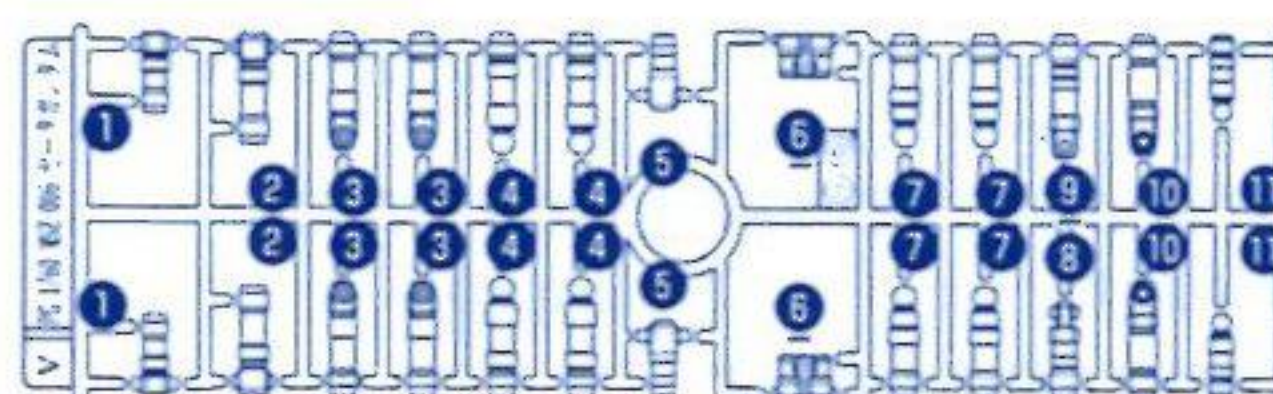
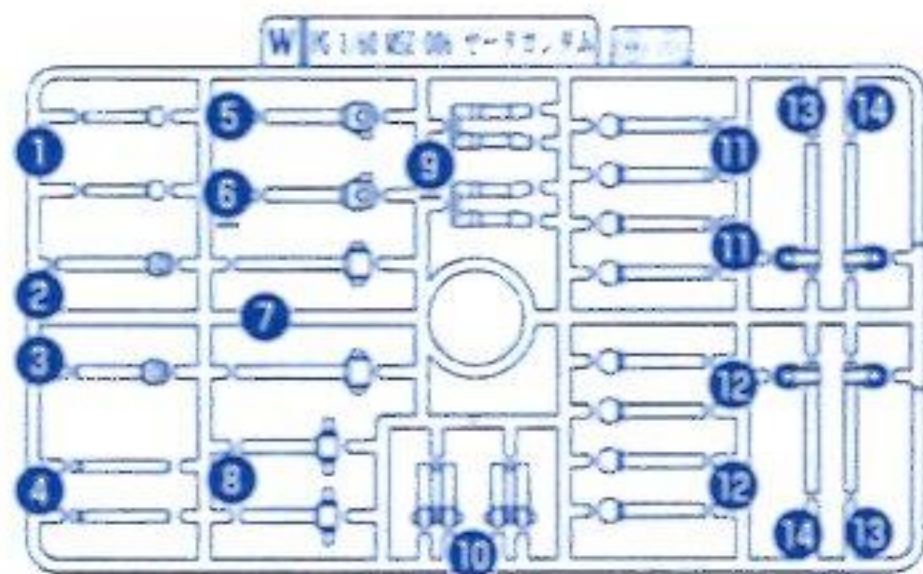
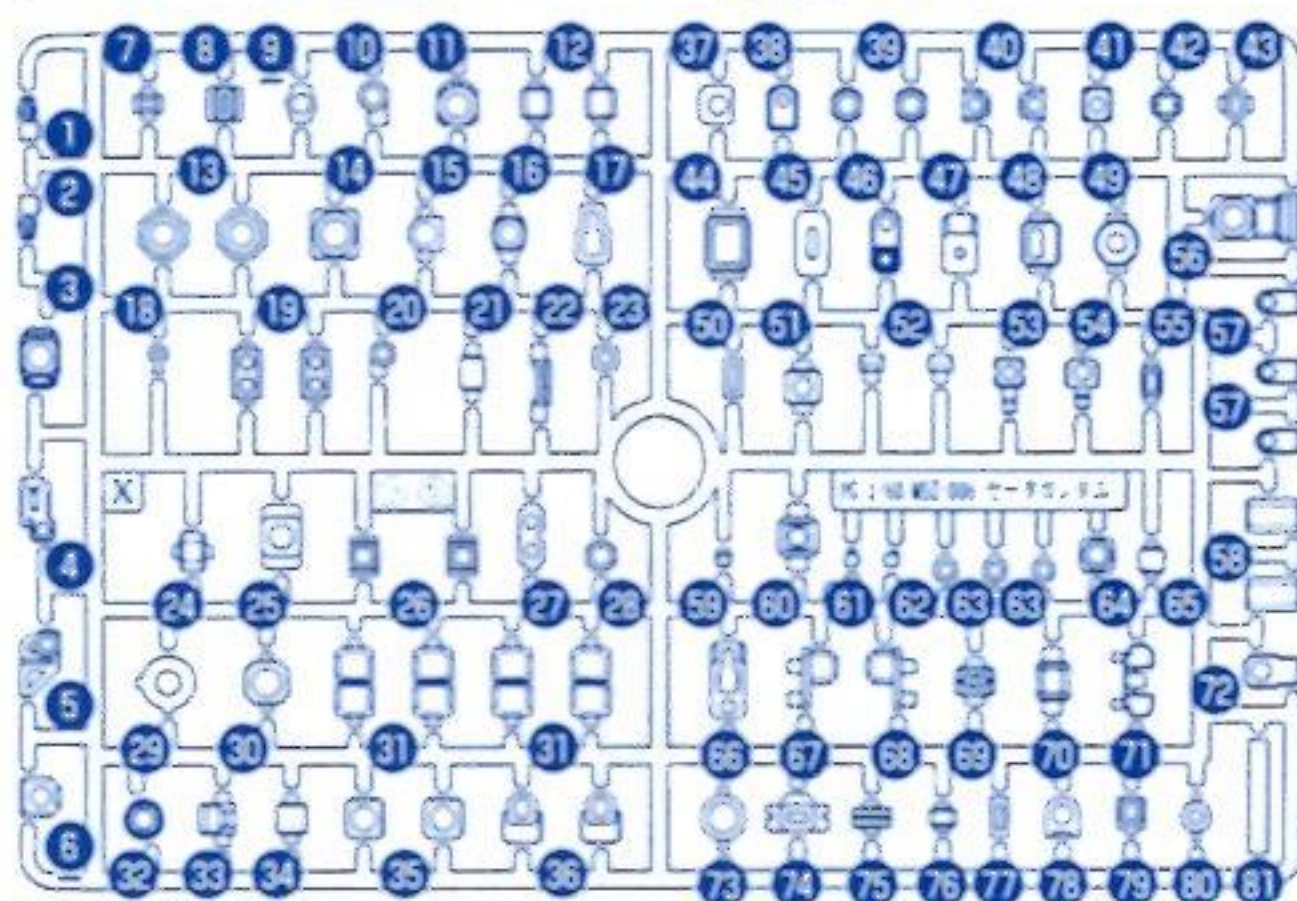
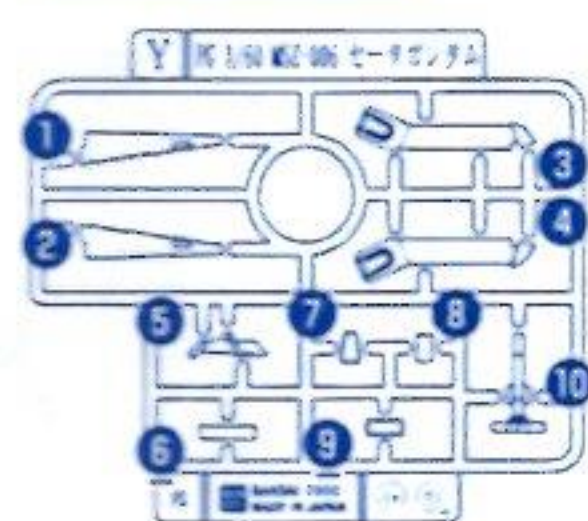
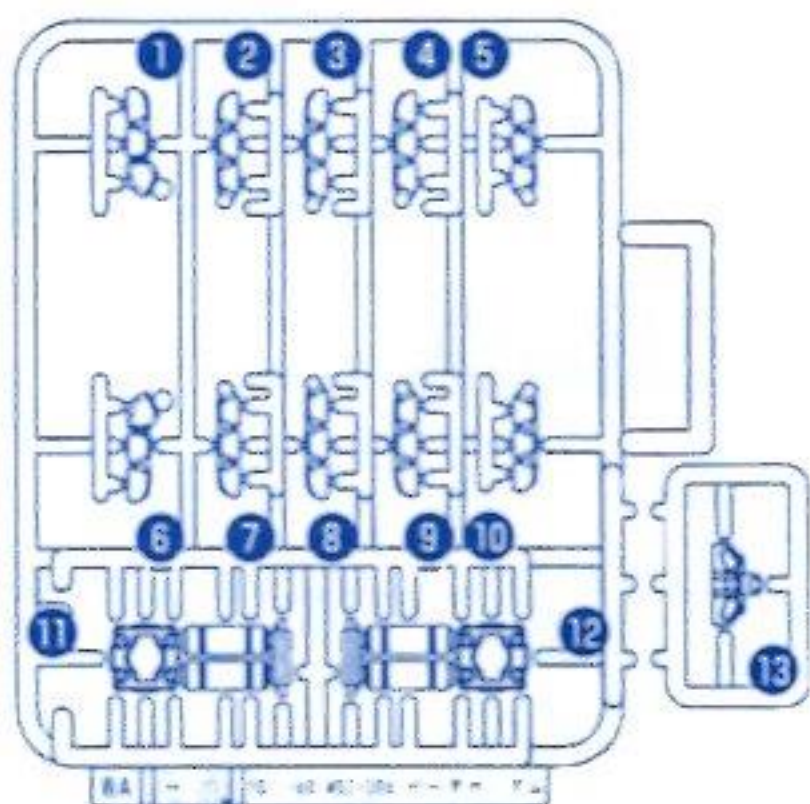
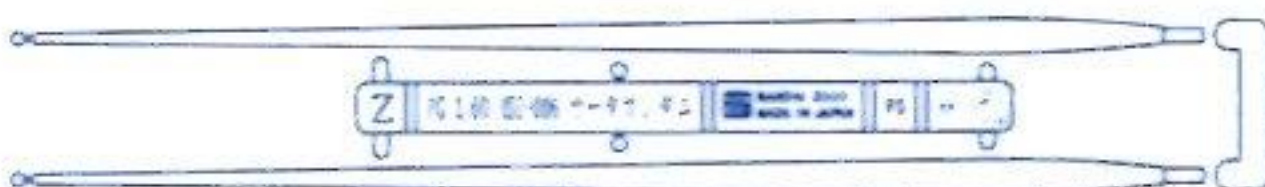
《電池を誤作用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》

- ＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
- 遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池をはずしてください。
- ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
- 万一、電池から漏れた液が目に入った時は、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いた時は水で洗ってください。

《組み立てる時の注意》

- 組み立てる前に必ずお読みください。
- 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取ってください。切り取った後のクズは捨ててください。
- 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで、正しく使用してください。
- 部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
- 塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
- このキットの組み立てには＋(プラス)ドライバーを使いますので別にご用意ください。

パーツリスト

A1パーツ

A2パーツ

B1パーツ

B2パーツ

Cパーツ （×2）

Dパーツ

Eパーツ （×2）

Fパーツ

Gパーツ

Hパーツ （×2）

Iパーツ （×2）

Jパーツ

Kパーツ

L1パーツ

L2パーツ

Mパーツ (×2)

Nパーツ

Oパーツ

Qパーツ (×2)

Pパーツ (×2)

Rパーツ (×2)

Sパーツ

Tパーツ

Uパーツ (×2)

Vパーツ

Wパーツ

Xパーツ (×2) ※64〜81各1個は予備です。

Yパーツ

WAパーツ

Zパーツ

(ピン電池・BR435)

(ノーズギア・前)　(メインギア・右)　(メインギア・左)　(特殊LED)

バネパーツ

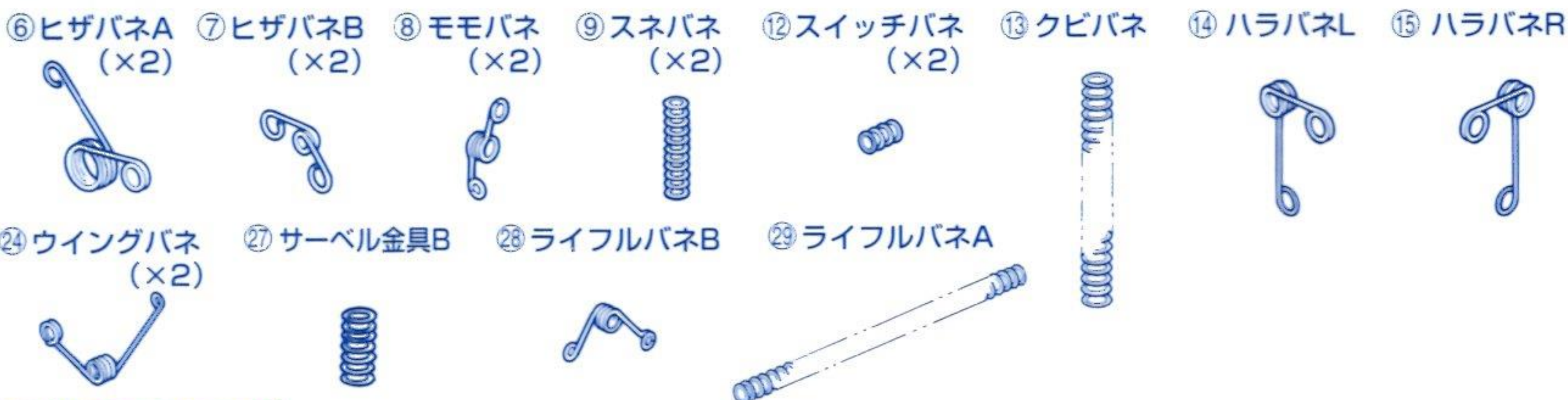
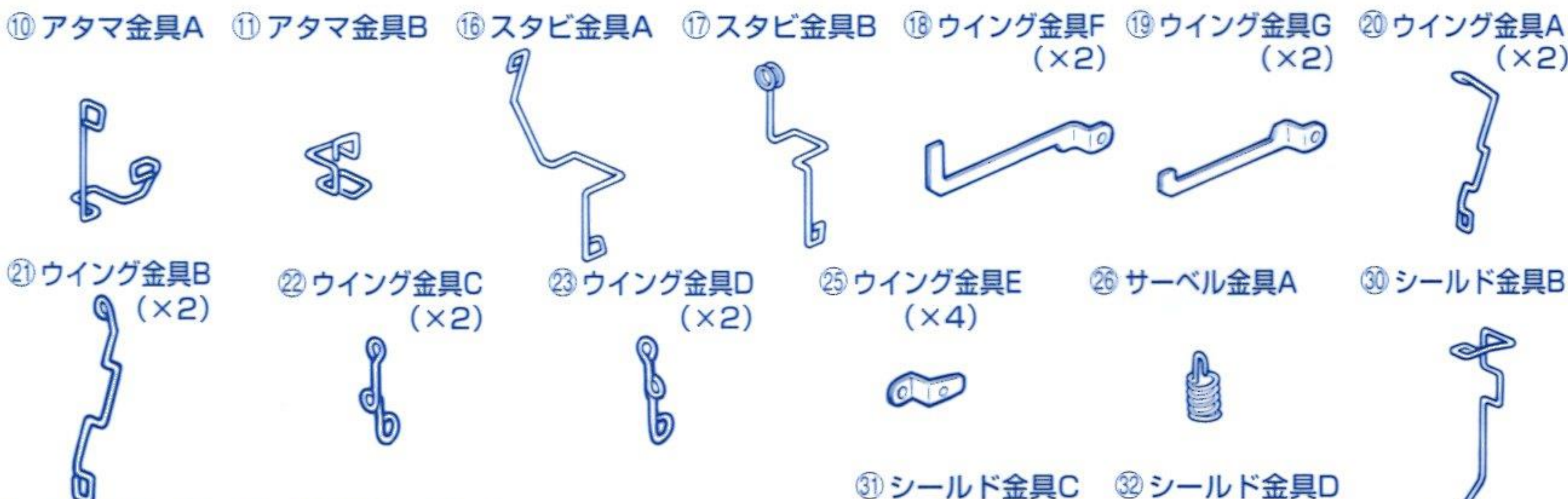
⑥ヒザバネA (×2)　⑦ヒザバネB (×2)　⑧モモバネ (×2)　⑨スネバネ (×2)　⑫スイッチバネ (×2)　⑬クビバネ　⑭ハラバネL　⑮ハラバネR

㉔ウイングバネ (×2)　㉗サーベル金具B　㉘ライフルバネB　㉙ライフルバネA

電池金具パーツ

⑩アタマ金具A　⑪アタマ金具B　⑯スタビ金具A　⑰スタビ金具B　⑱ウイング金具F (×2)　⑲ウイング金具G (×2)　⑳ウイング金具A (×2)

㉑ウイング金具B (×2)　㉒ウイング金具C (×2)　㉓ウイング金具D (×2)　㉕ウイング金具E (×4)　㉖サーベル金具A　㉚シールド金具B

㉛シールド金具C　㉜シールド金具D　㉝シールド金具A

●マーキングシール…1　●遮光シール…1
●①ビス2.0×4…16+2　●②ビス2.0×6…24+2
●③ビス2.6×8…19+2　●④ビス2.0×5座付…4+1
(※ビス2.0×4・2.0×6・2.6×8…各2、ビス2.0×5座付…1は予備です。)
●発光ダイオードA (黄緑)…2　●発光ダイオードB (赤)…1
●発光ダイオードC (赤)…1　●発光ダイオードD (黄緑)…1
●リード線 (黒)…1　●リード線 (グレー)…1　●⑤チューブ…2

※LED (発光ダイオード) を点灯させたい方はボタン電池 (LR44 (2個)・別売り)、コイン電池 (CR1220 (2個)・別売り) をご使用ください。
※ボタン電池・コイン電池は大型電気店などでお買い求めください。ピン電池は当社相談センター以外では、大型釣り具店などでお買い求めいただけます。

《お買い上げのお客様へ》　部品をこわしたり、なくした時は「部品注文カード」に必要な部品の記号・番号・数量をはっきり書いて切り取り、封書 (裏面にお客様のお名前、年齢、ご住所を明記してください) にて、郵便局で定額小為替をお買い求めいただき、下記までお申し込みください。代金は料金表通りです。為替証書は無記入 (白紙) で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じるときがあります。部品発送の際に表記額を超える時は不足分を請求、表記額以下の時には残額をお返しいたします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先　〒424-8735 静岡県清水市西久保305
(株)バンダイ静岡相談センター　TEL0543-65-5315

部品注文カード　'00.3/75680-20000
パーフェクトグレード
1/60 SCALE　MSZ-006　ゼータガンダム

必要な部品の記号・番号・数量を書く
●注文された理由 (○でかこむ) (こわした・なくした)

●部品の注文は「定額小為替」でお願いいたします。

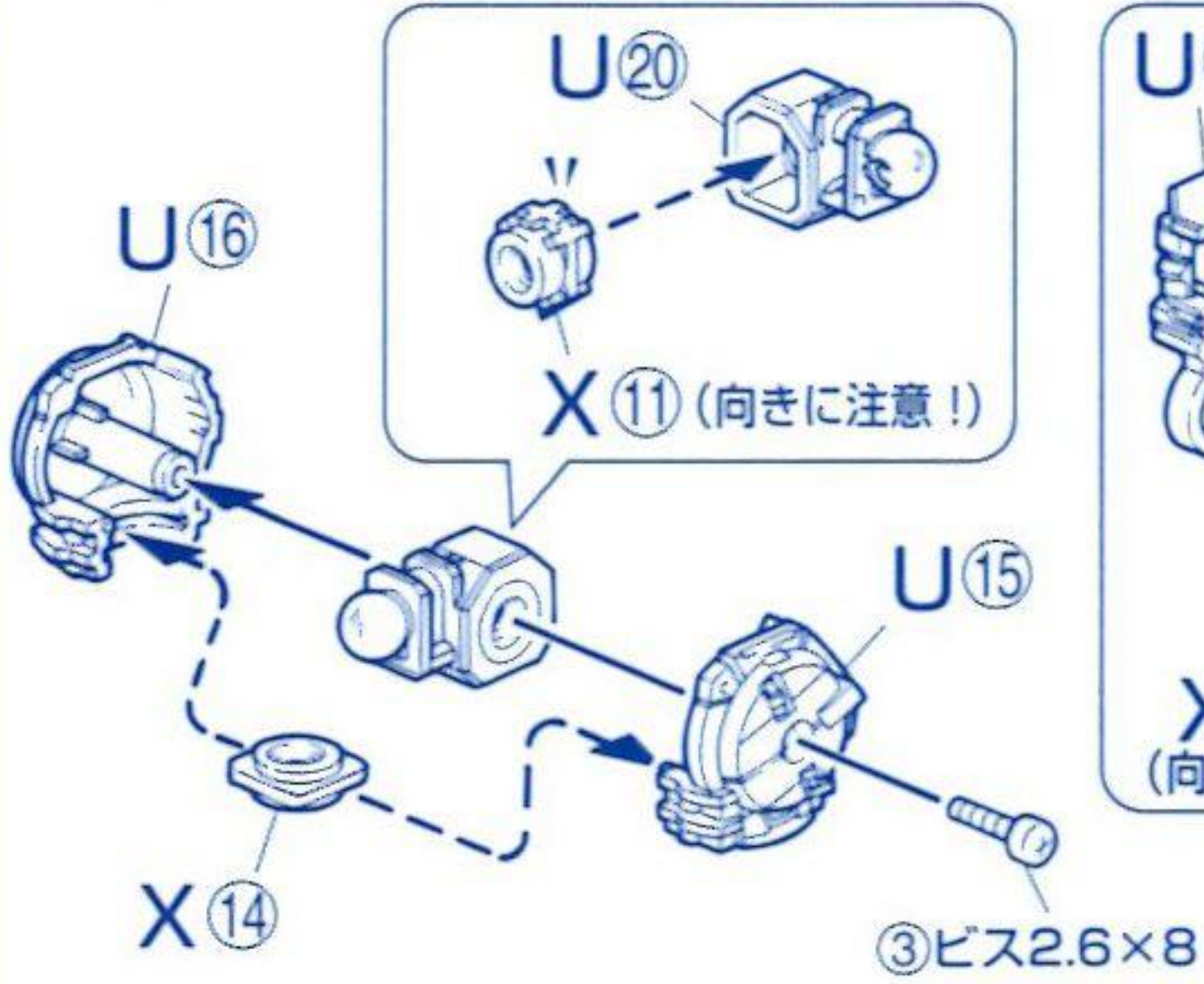
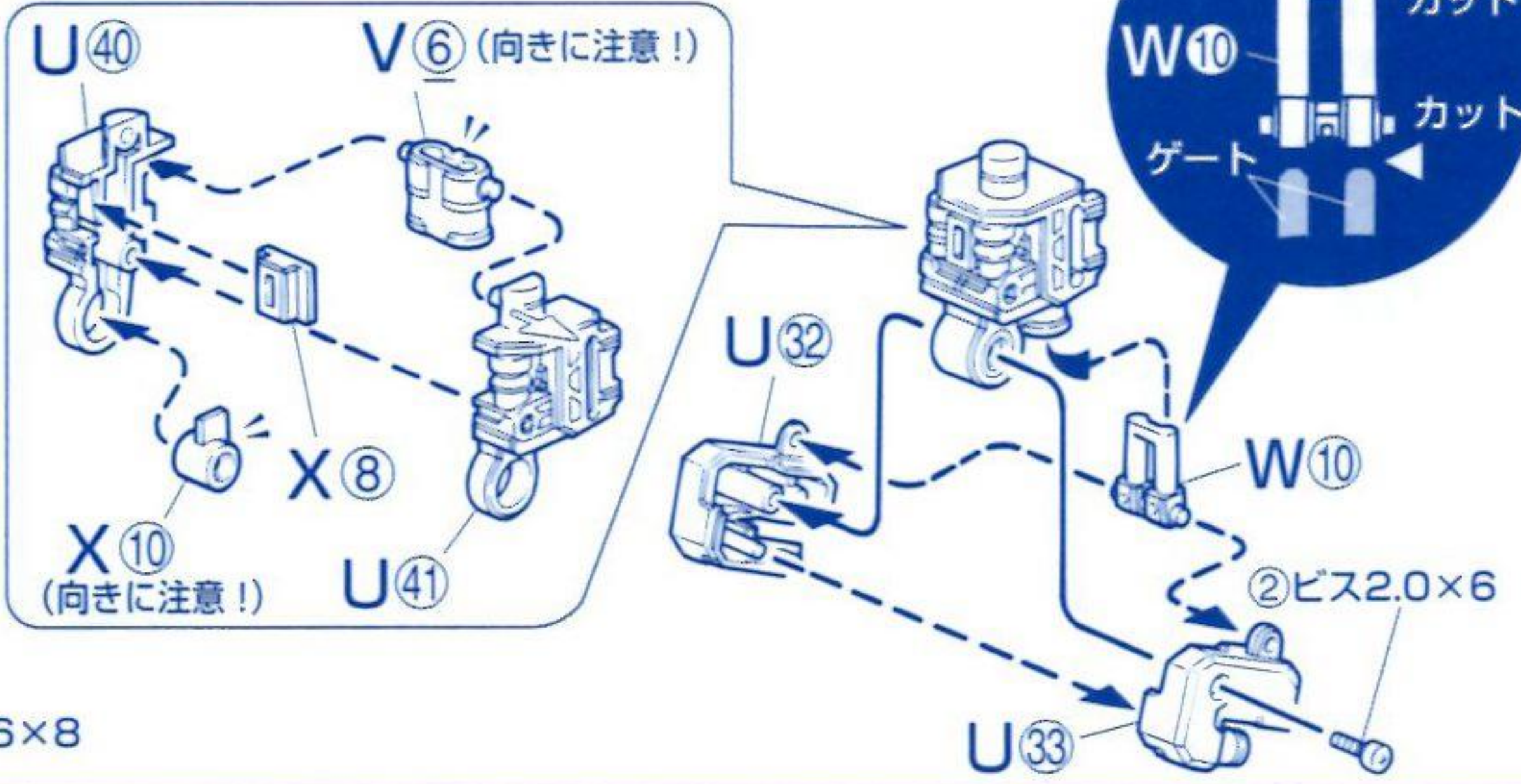
《料金表》●部品代は1個の料金です。

部品番号	ノーズギア(前)	メインギア(左右)	発光ダイオード	特殊LED	ピン電池	マーキングシール	Lパーツ	その他の部品
部品代	300円	各300円	各300円	1000円	200円	500円	各100円	各40円
郵送料	120円	120円	120円	120円	120円	120円	160円	120円

2000.3/T・ON

※このページで使用するパーツは、C・E・F・P・U・V・W・X・WAです。

❶ 腕：肩メカ部

※2個作ります。※ビスの締めすぎに注意！

U⑳ X⑪（向きに注意！） U⑯ U⑮ X⑭ ③ビス2.6×8

❷ 腕：上腕メカ部

※2個作ります。※ビスの締めすぎに注意！

U㊵ V⑥（向きに注意！） X⑧ X⑩（向きに注意！） U㊶

ゲート カット W⑩ カット ゲート

U㉜ W⑩ ②ビス2.0×6 U㉝

❸ 腕：前腕メカ部

※2個作ります。※ビスの締めすぎに注意！

X⑮（向きに注意！） U㉚ X⑨ W⑧ U㉙

WA⑪（WA⑫） ※❶〜❸は、折り曲げる順番です。 ※奥まではめます。 平らな方 X⑯（向きに注意！） C⑫

U㊳ ②ビス2.0×6 V⑤ ②ビス2.0×6 X②（向きに注意！） ※▷マークのある方が外側になります。

X①（向きに注意！） ※▷マークのある方が外側になります。

U㊴ X㉒

❹ 腕：ショルダースラスター

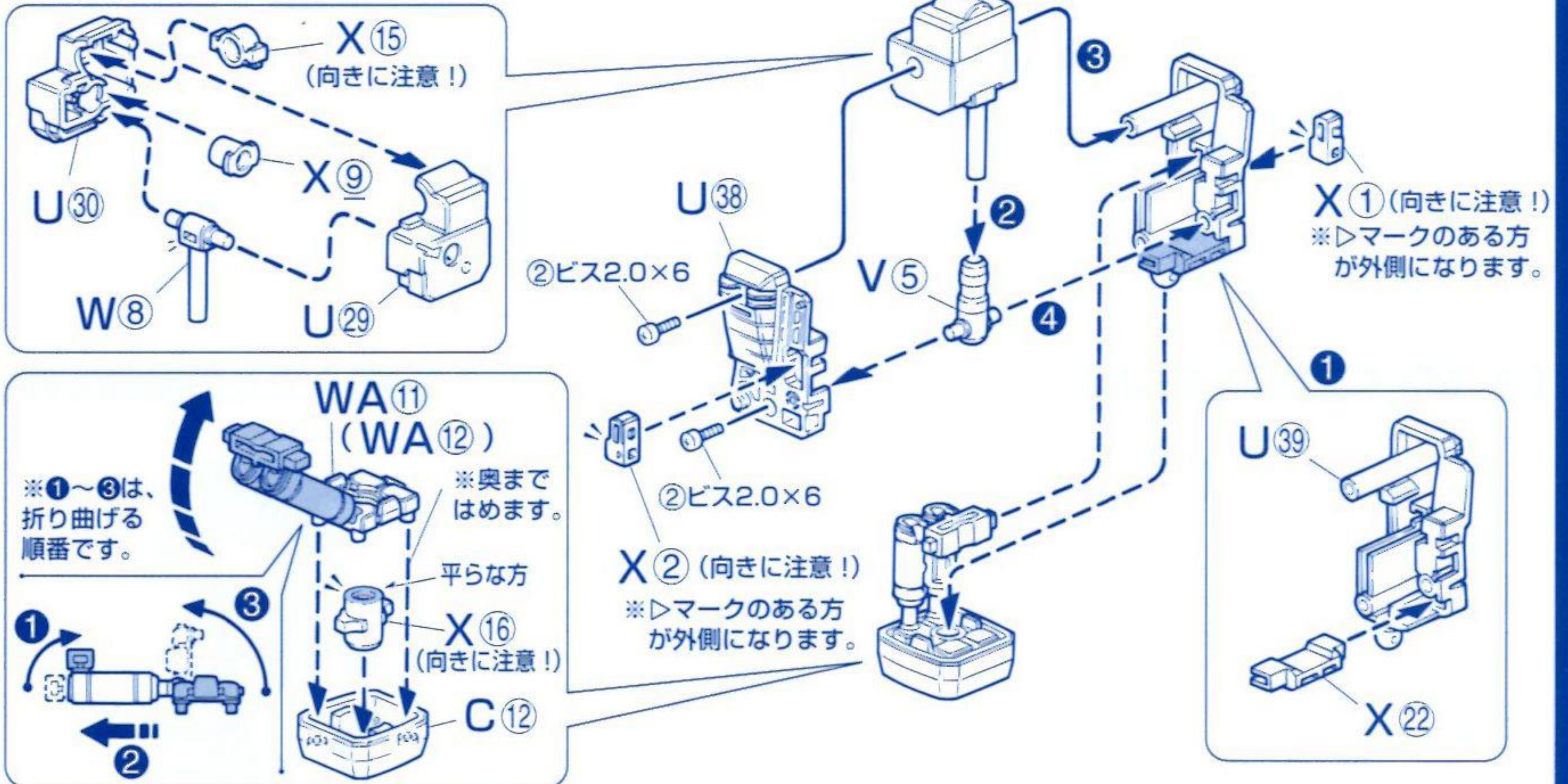
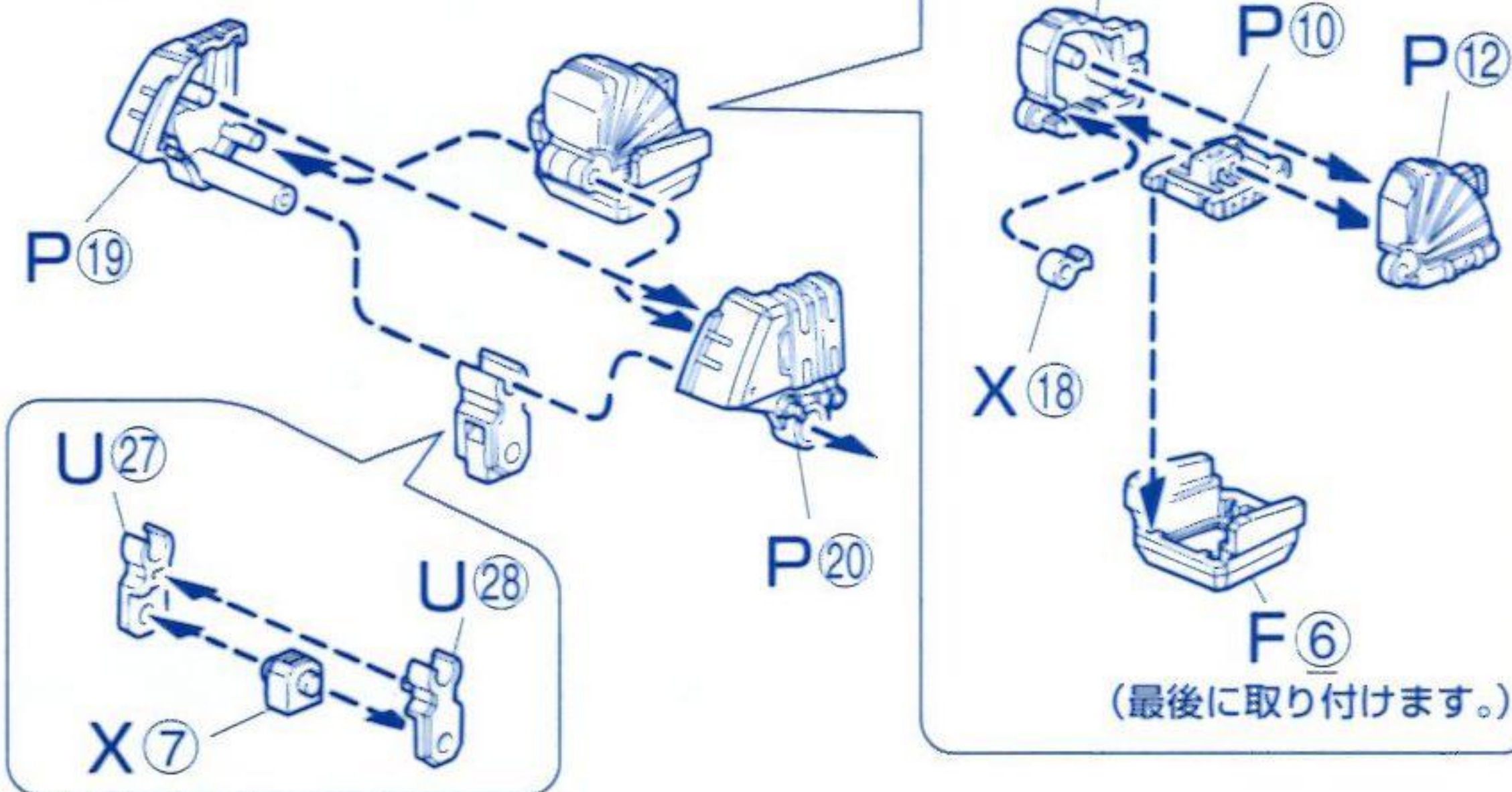
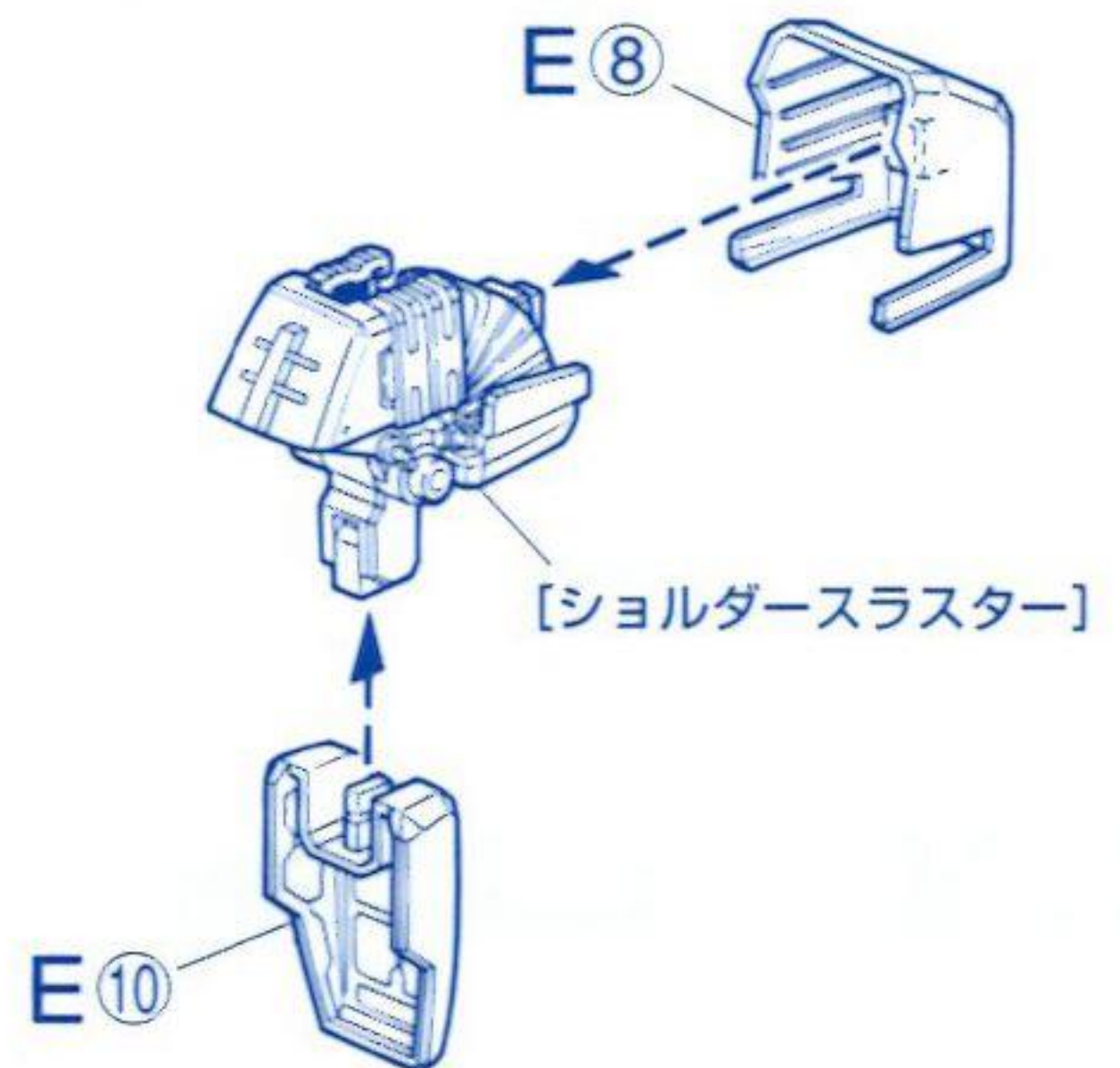
※2個作ります。

P⑲ P⑳ U㉗ U㉘ X⑦

P⑬ P⑩ P⑫ X⑱ F⑥（最後に取り付けます。）

❺ 腕：ショルダースラスターの完成

※2個作ります。

E⑧ ［ショルダースラスター］ E⑩

❻ 腕：ショルダーアーマーメカ部

※2個作ります。※ビスの締めすぎに注意！

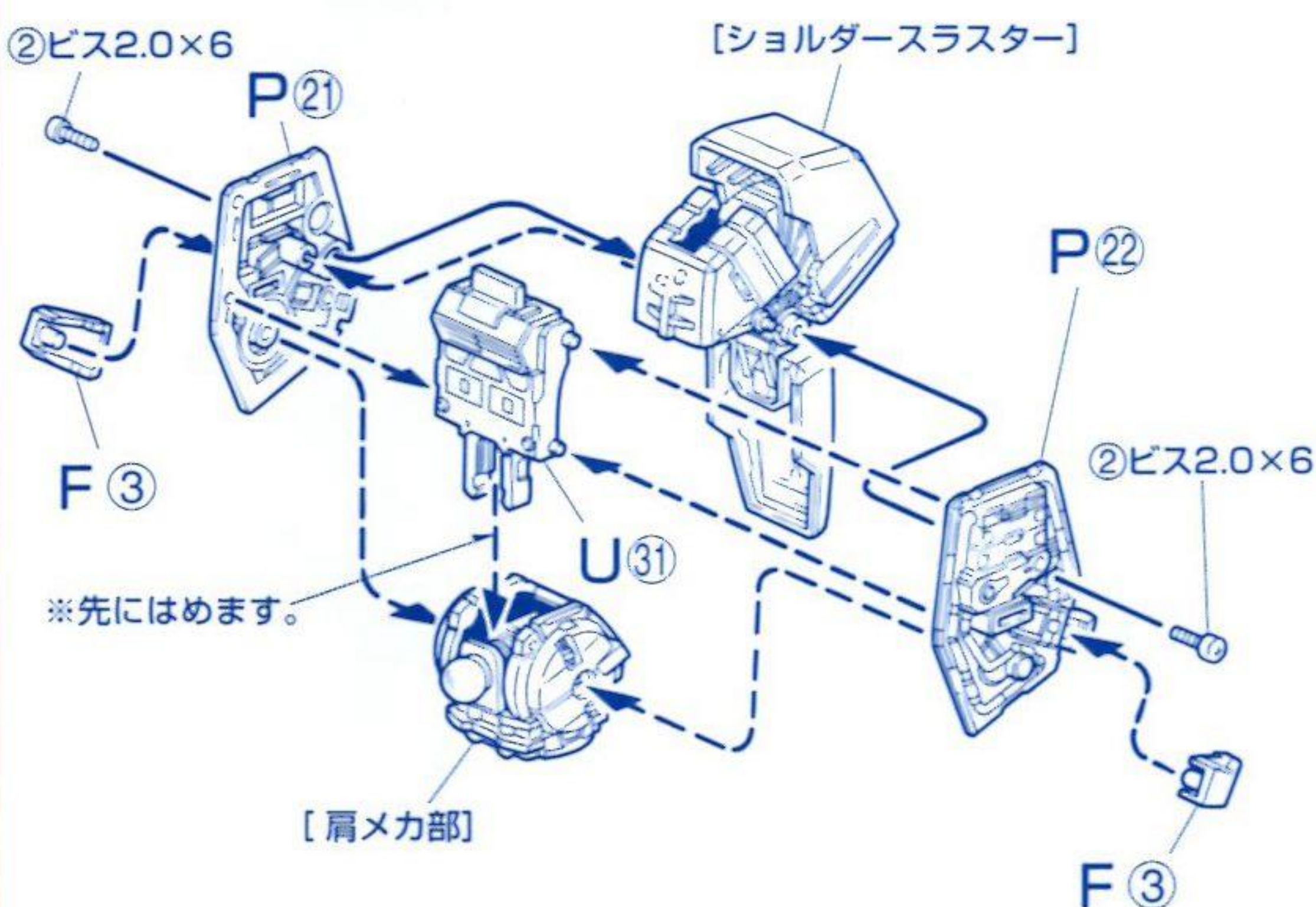
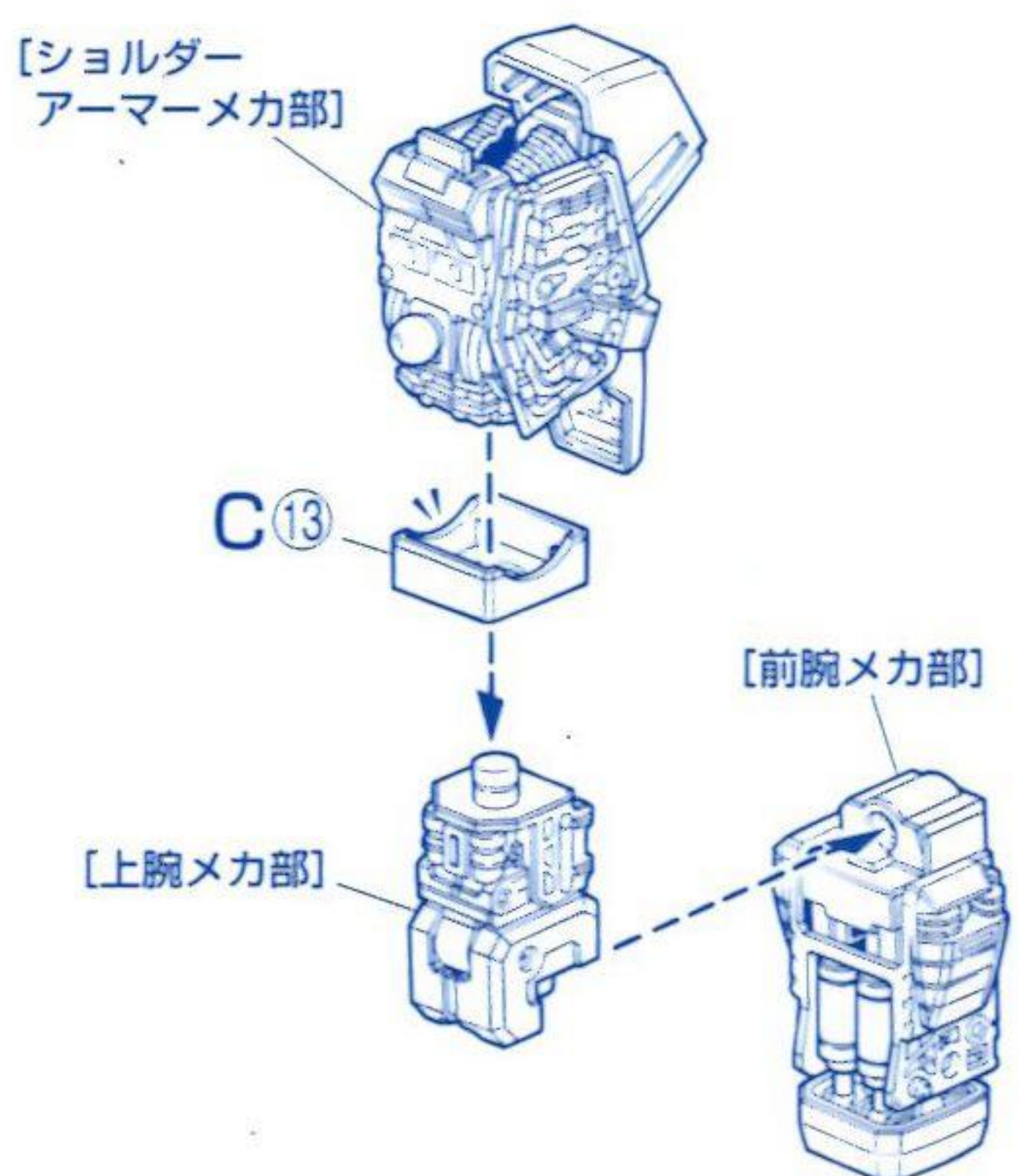
②ビス2.0×6 P㉑ ［ショルダースラスター］ P㉒ ②ビス2.0×6 F③ U㉛ ※先にはめます。 ［肩メカ部］ F③

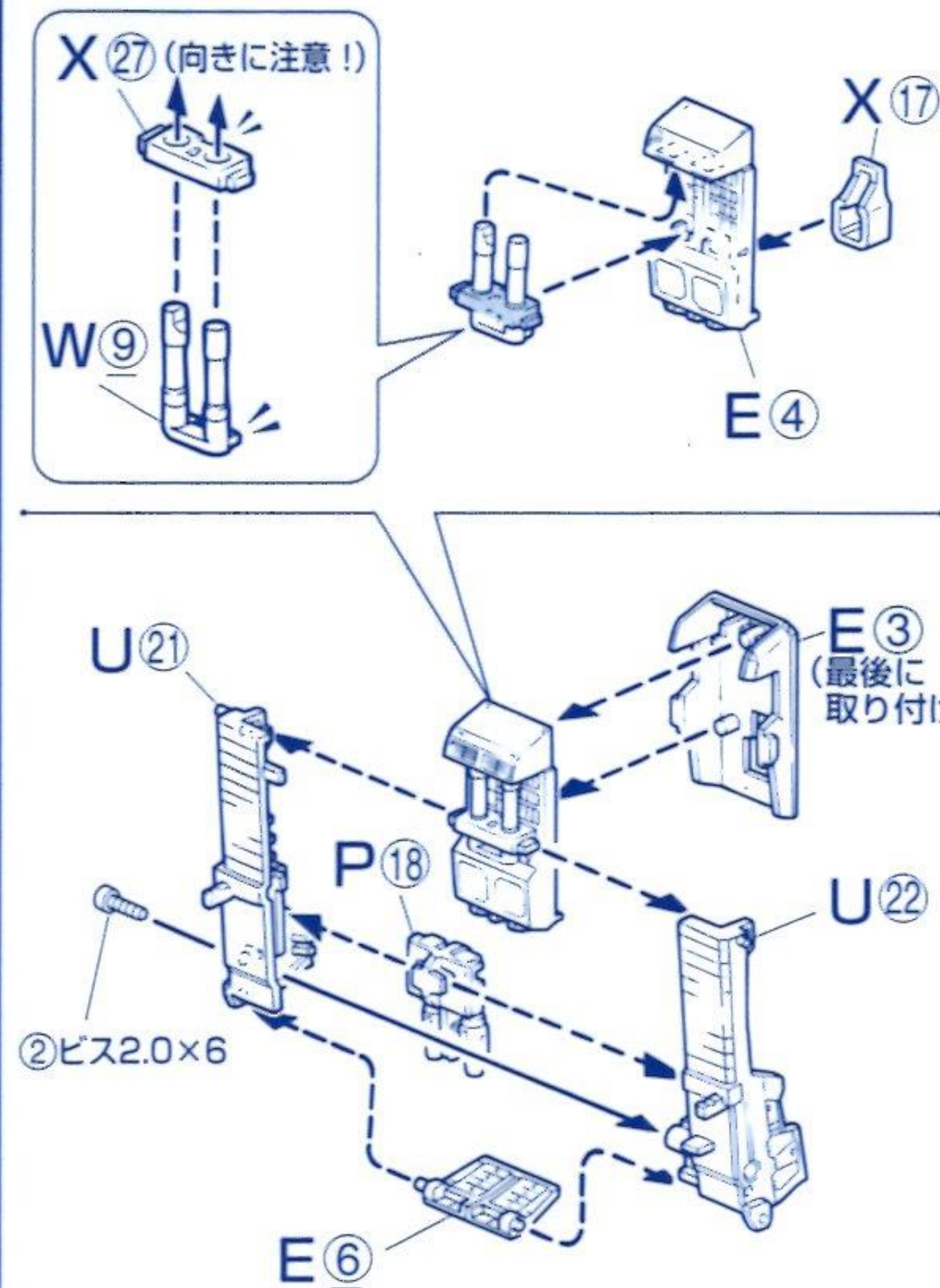
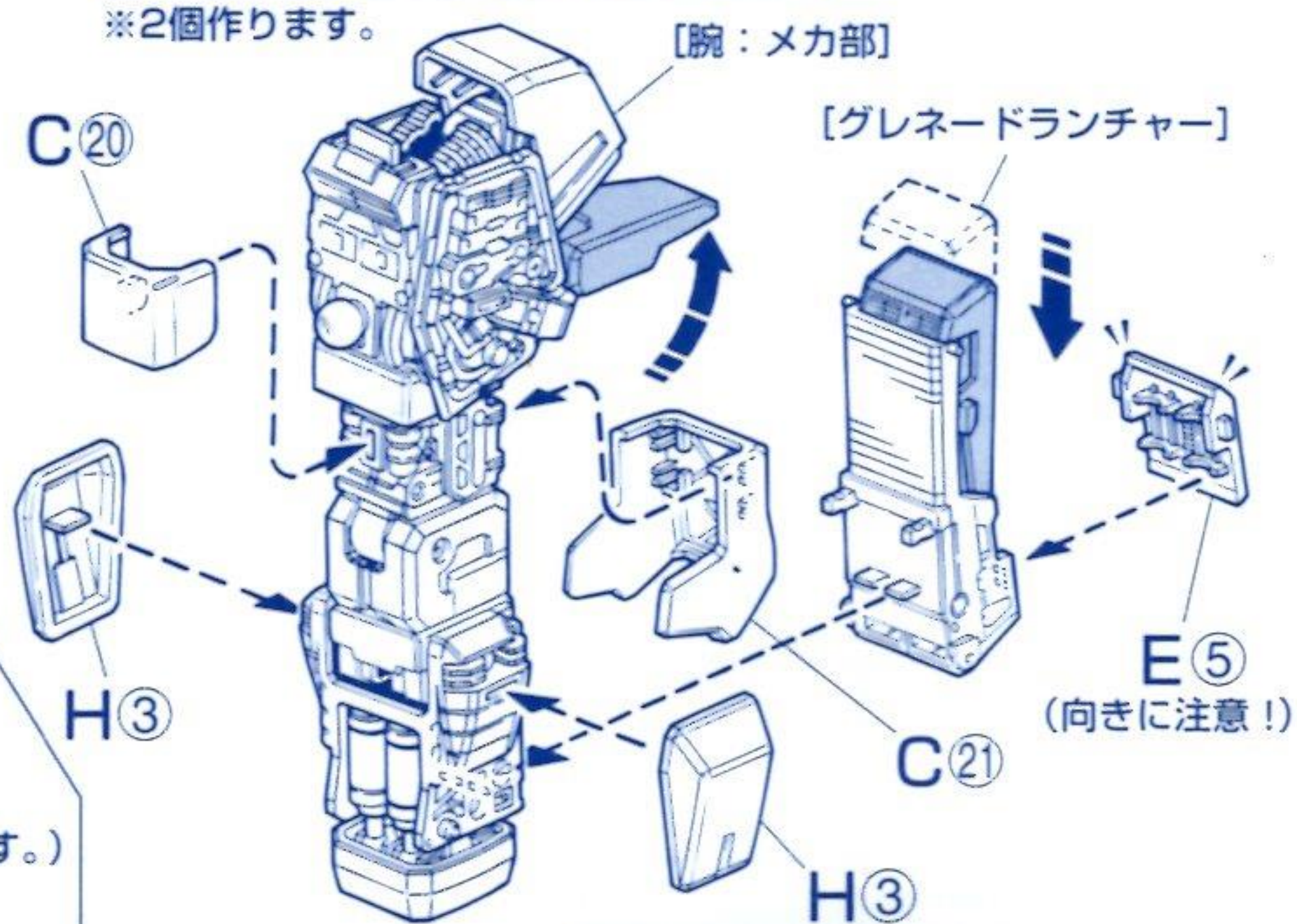
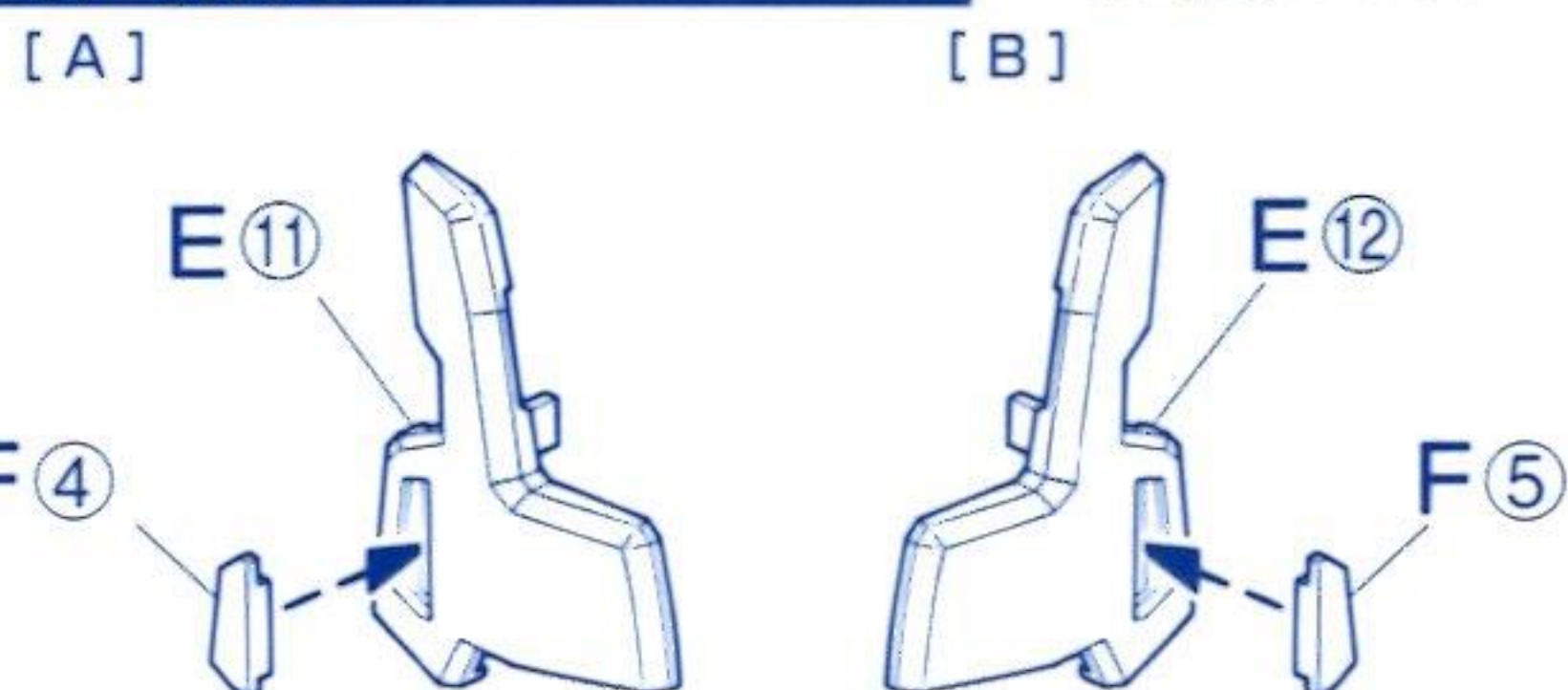
❼ 腕：メカ部の完成

※2個作ります。

［ショルダーアーマーメカ部］ C⑬ ［前腕メカ部］ ［上腕メカ部］

※このページで使用するパーツは、A・C・E・F・H・P・S・U・W・X・WAです。

■腕部組立

⑧ 腕：グレネードランチャー

※2個作ります。※ビスの締めすぎに注意！

X㉗（向きに注意！）
W⑨
X⑰
E④
E③（最後に取り付けます。）
U㉑
P⑱
U㉒
②ビス2.0×6
E⑥

⑨ 腕：腕カバーの取り付け

※2個作ります。

［腕：メカ部］
［グレネードランチャー］
C⑳
H③
C㉑
E⑤（向きに注意！）
H③

⑩ 腕：前腕カバー

※ 各2個作ります。

［A］
［B］
E⑪
F④
E⑫
F⑤

⑪ 腕：右腕カバーの取り付け

E⑨（最後に取り付けます。）
E⑮
E⑯
U㉕
C⑭
S④
S①
WA⑤
WA④
WA③
WA②
WA①
［前腕カバー・A］
［前腕カバー・B］
A⑯

⑫ 腕：右腕の完成

⑬ 腕：左腕カバーの取り付け

E⑨（最後に取り付けます。）
E⑯
E⑮
U㉕
C⑭
S③
S②
WA⑥
WA⑦
WA⑧
WA⑨
WA⑩
［前腕カバー・B］
［前腕カバー・A］
A⑰

⑭ 腕：左腕の完成

ARM UNIT ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、C・H・M・P・R・U・V・W・X・バネパーツ⑥⑦⑧です。

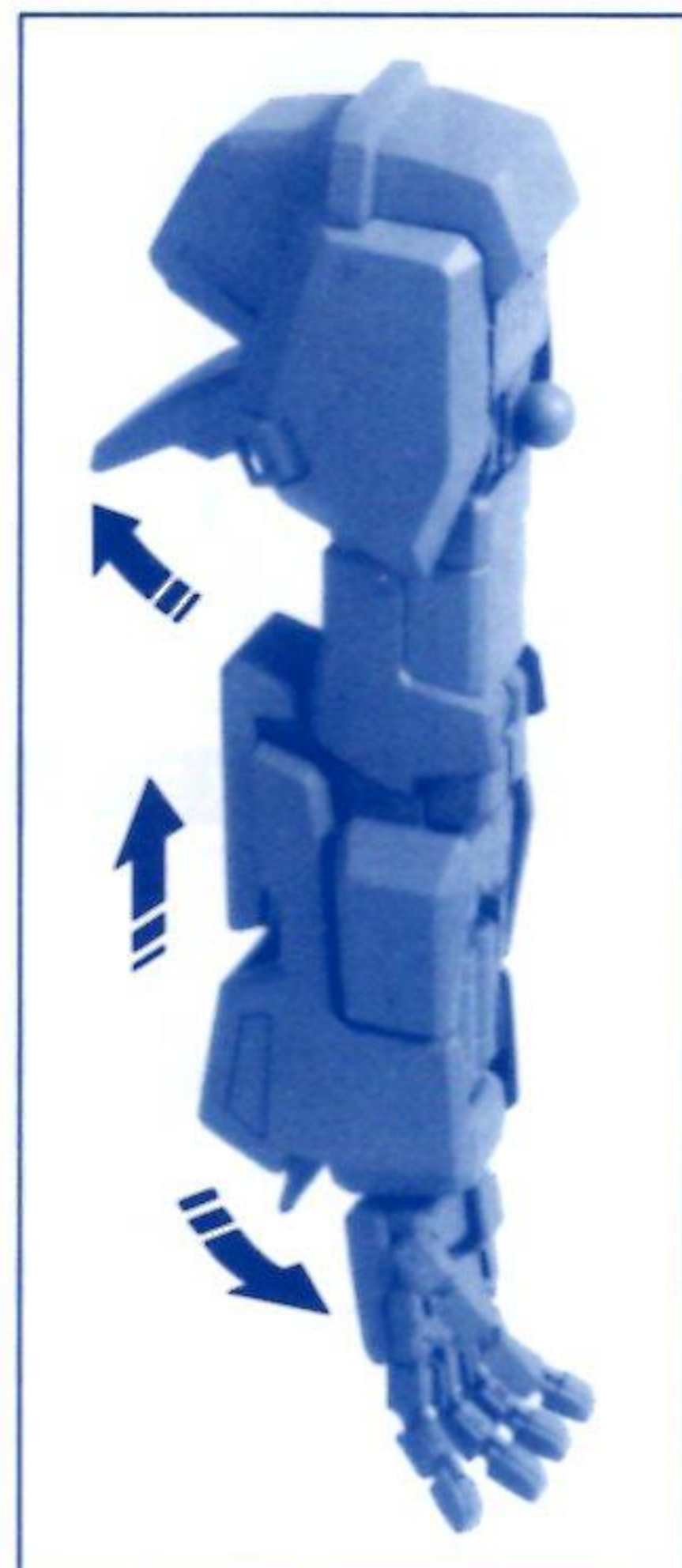
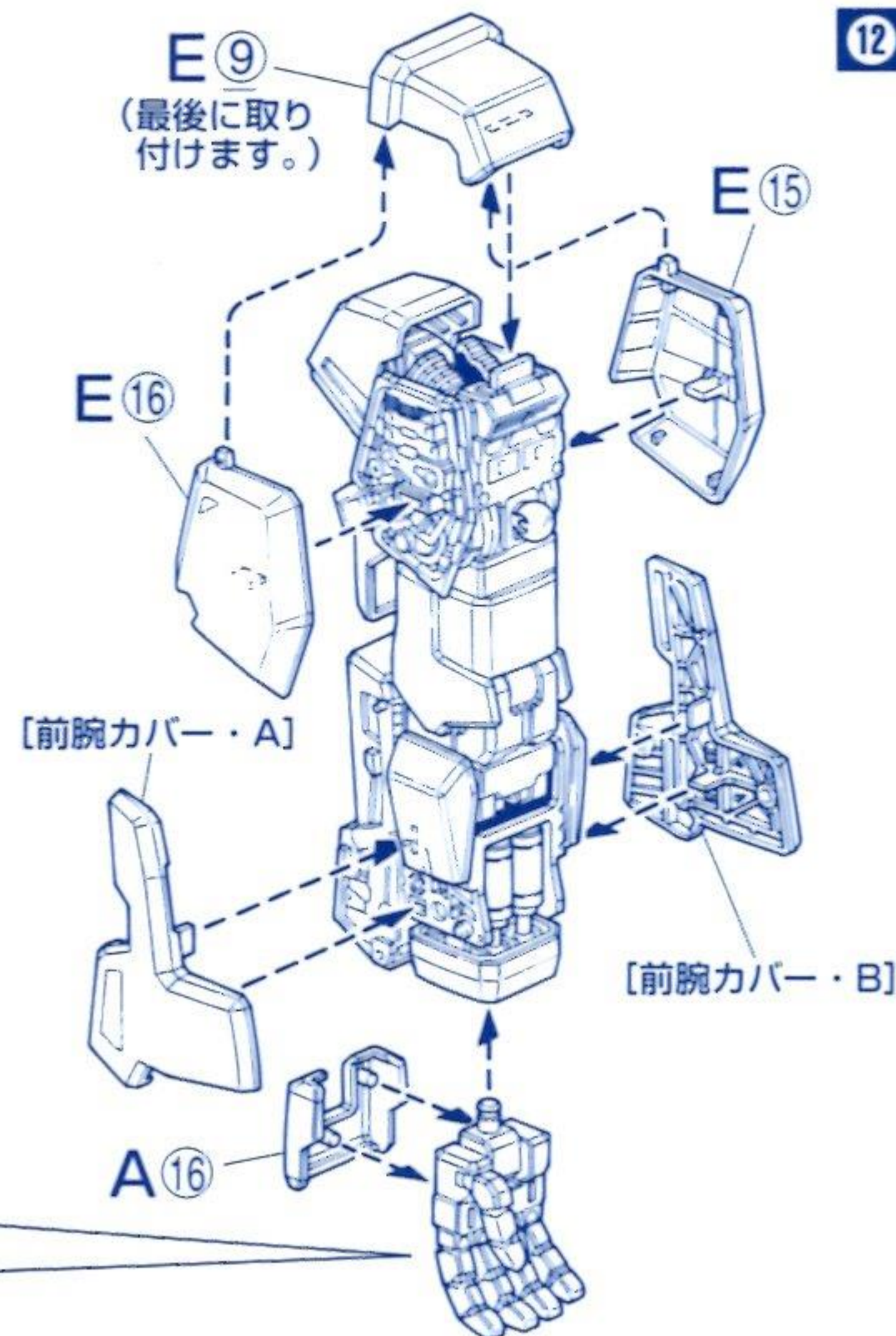
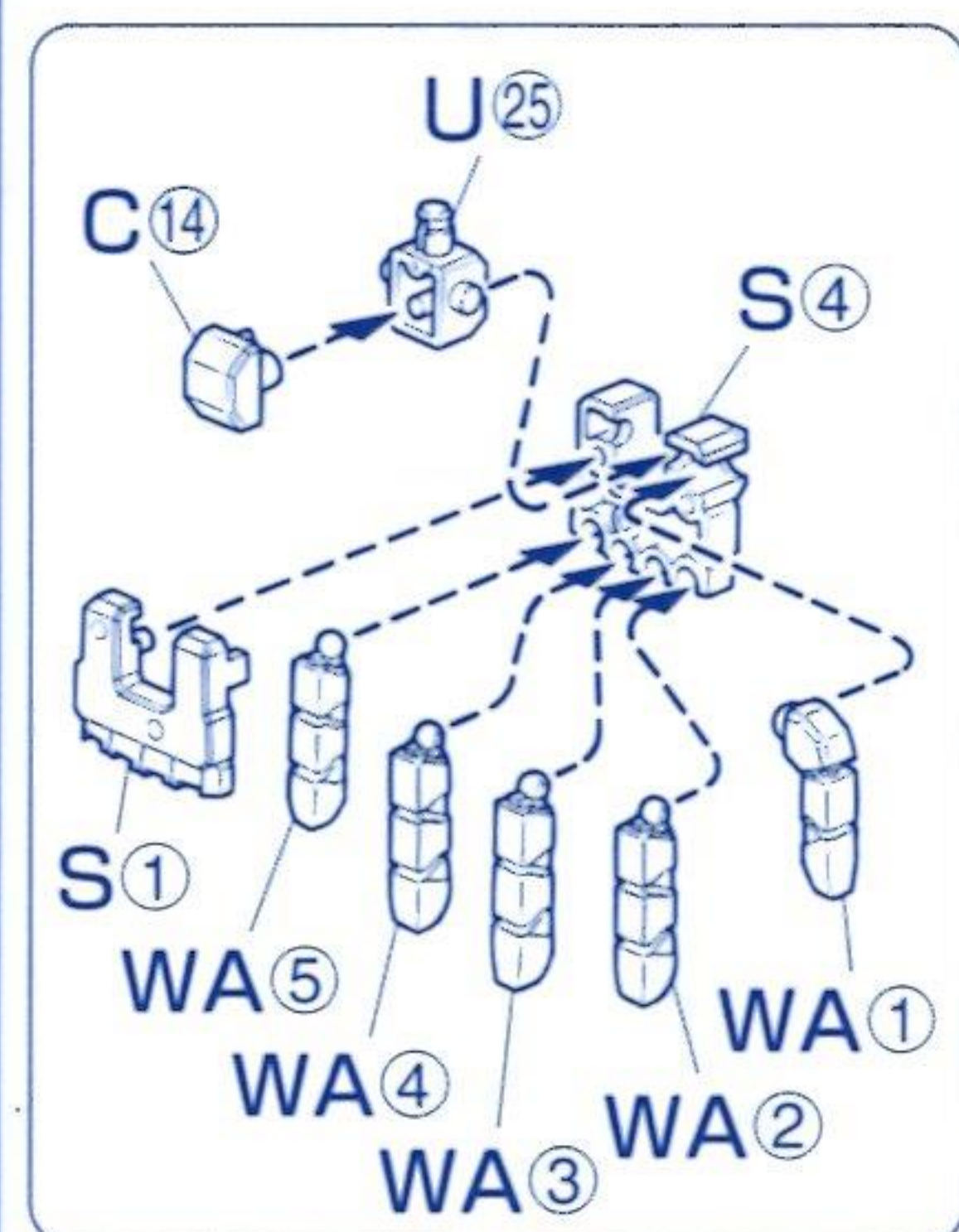
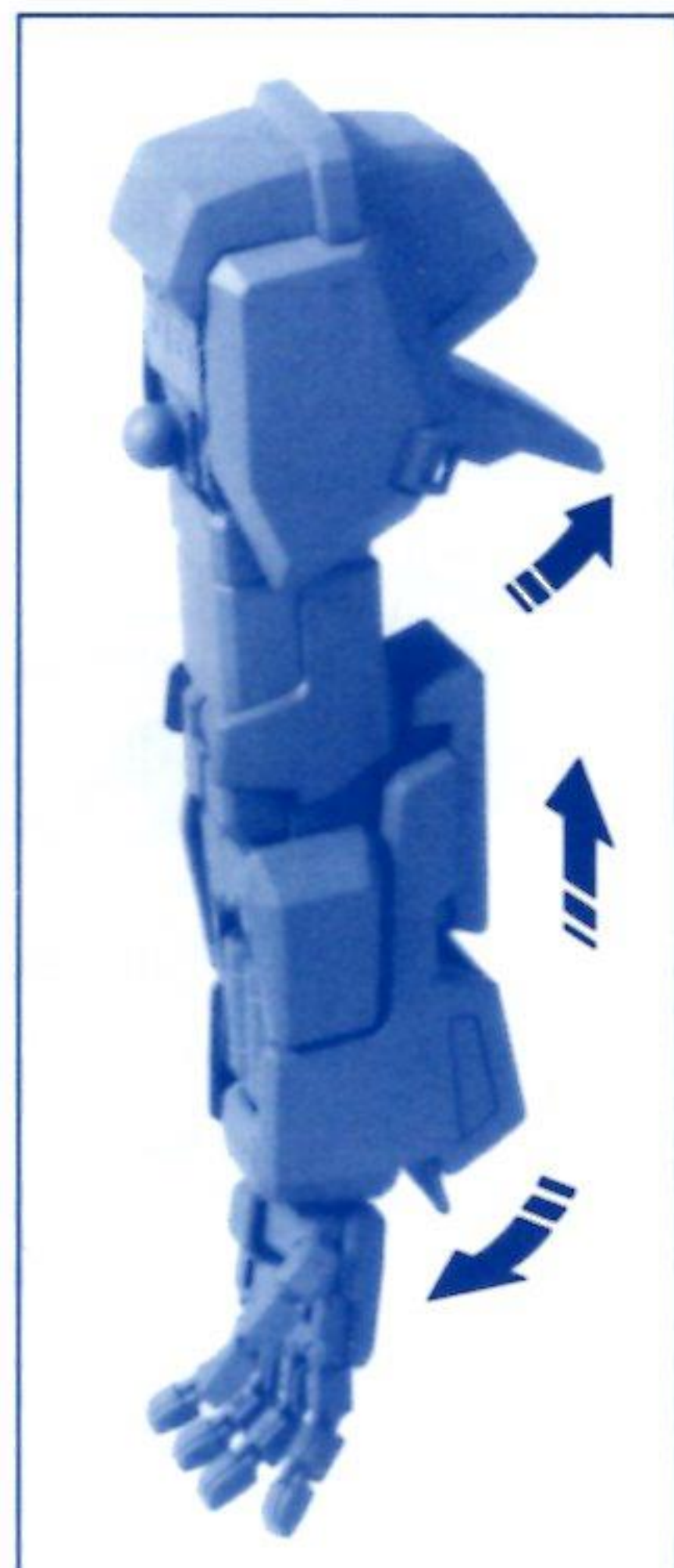
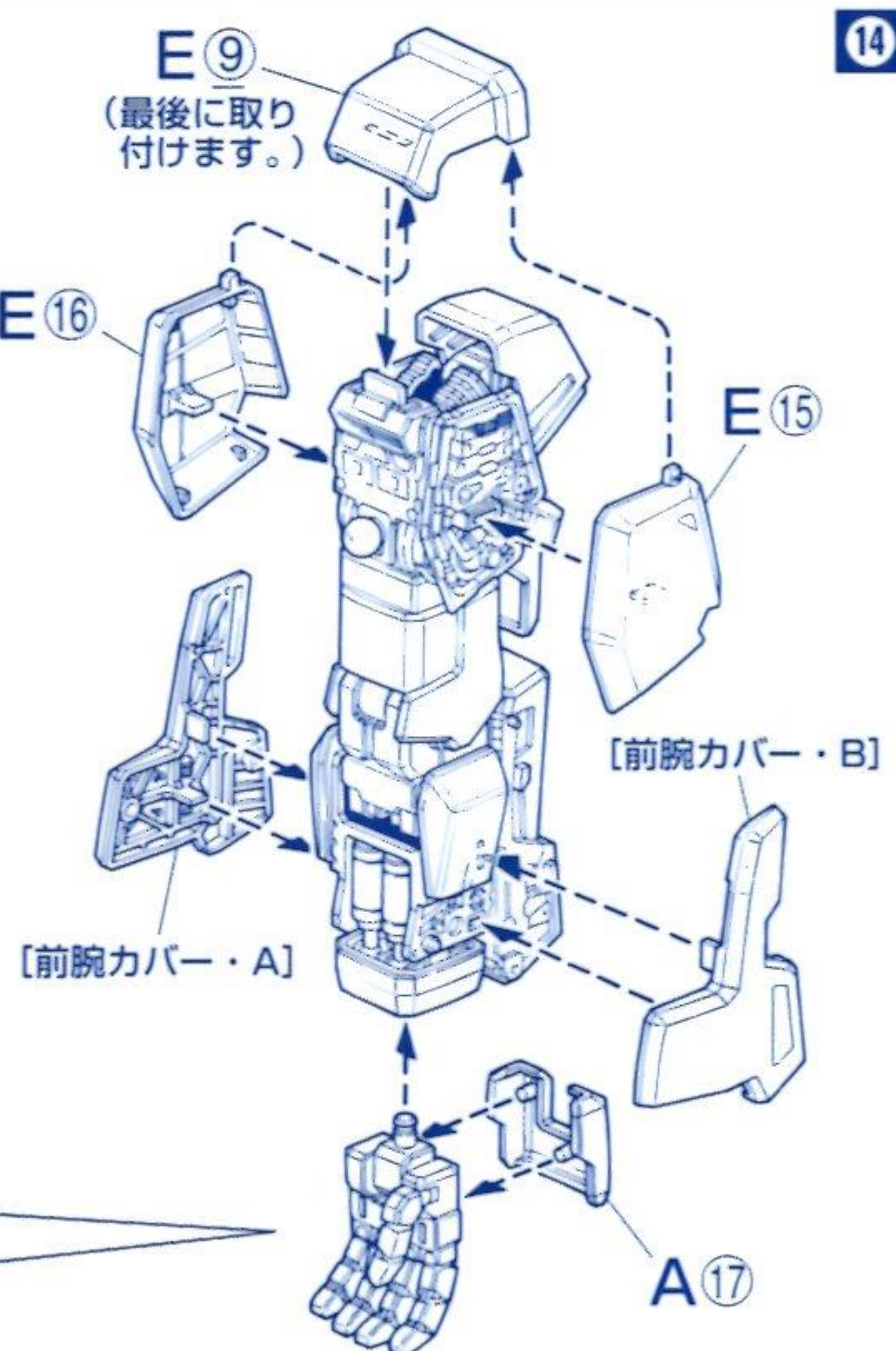
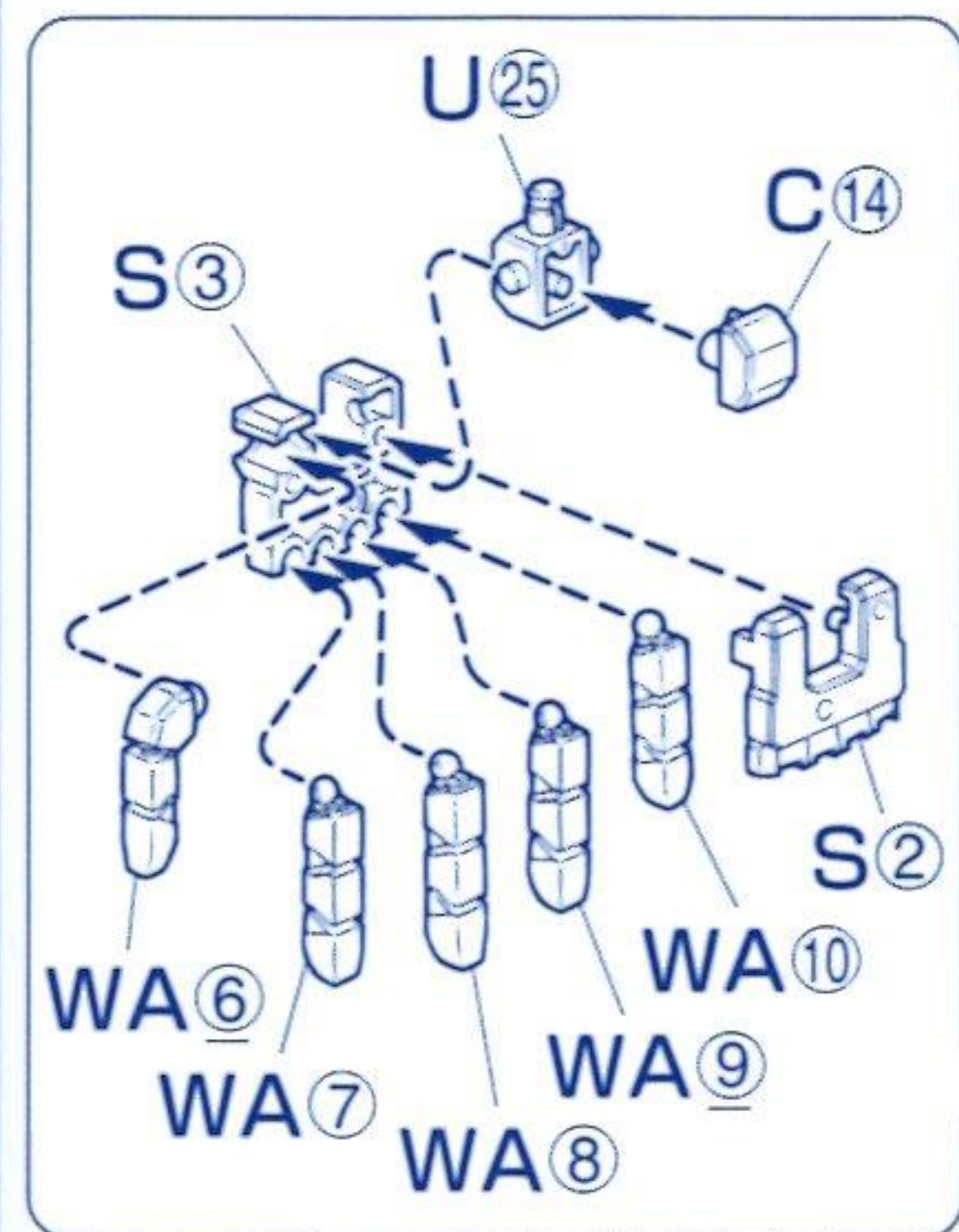
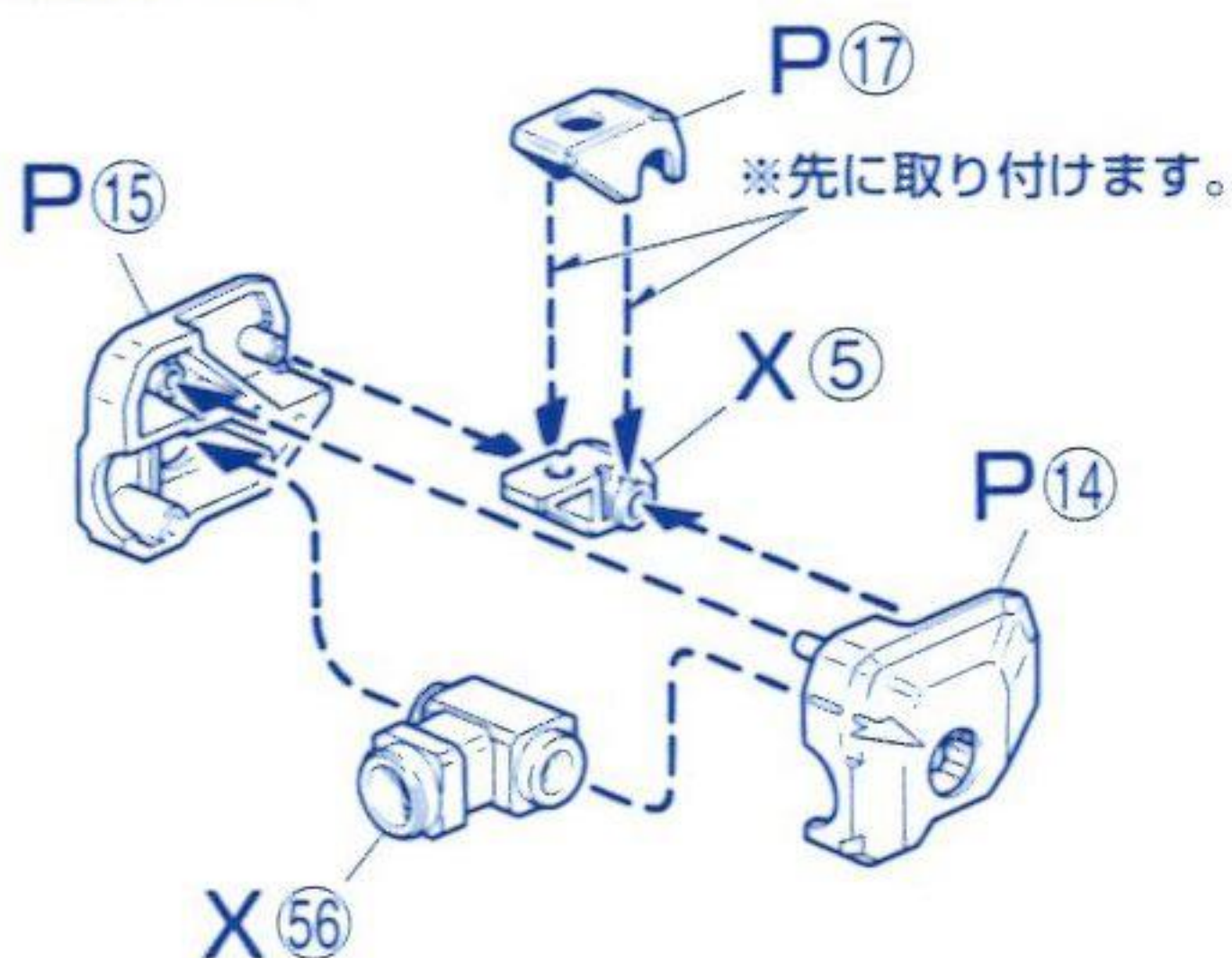
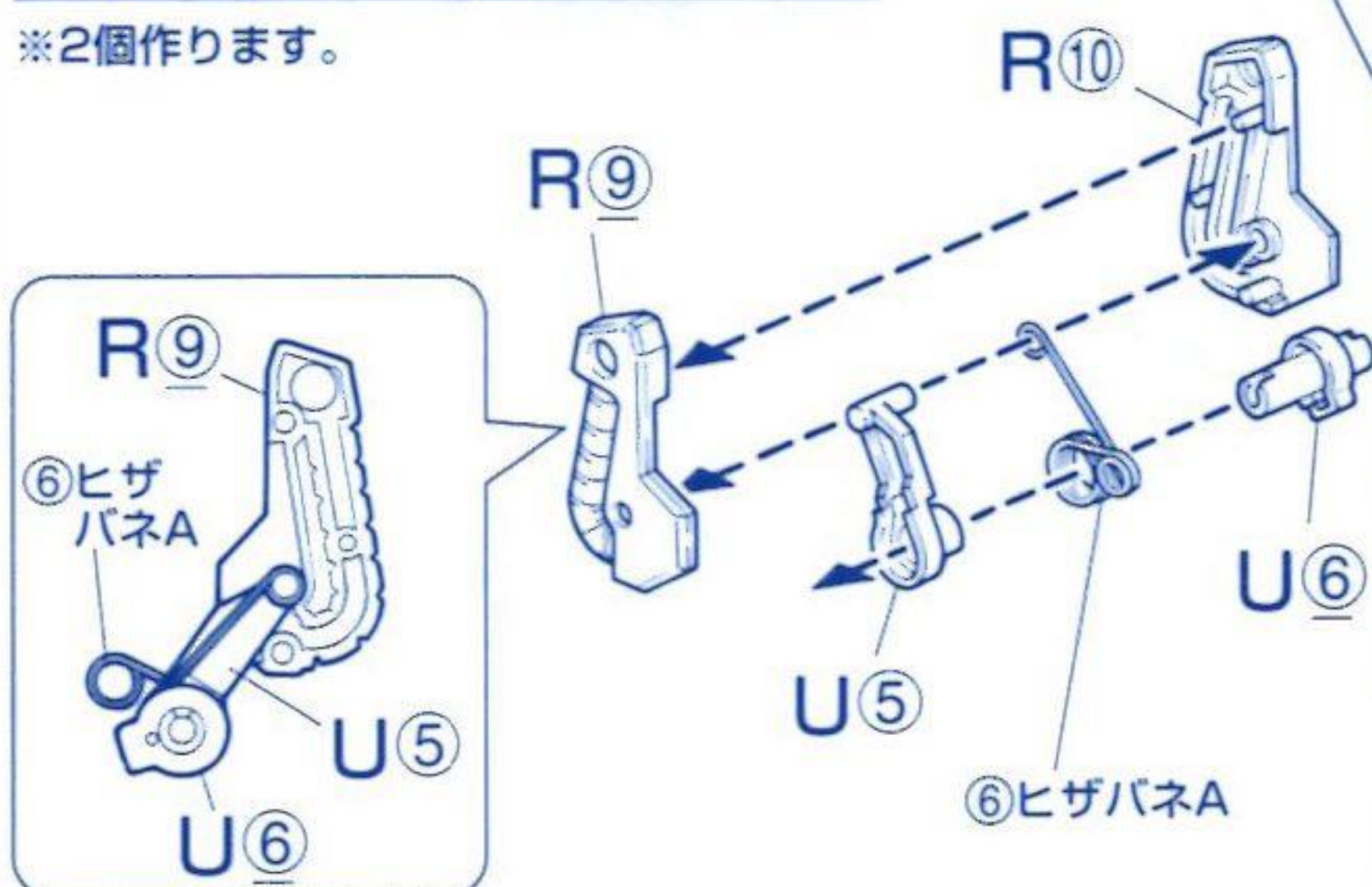
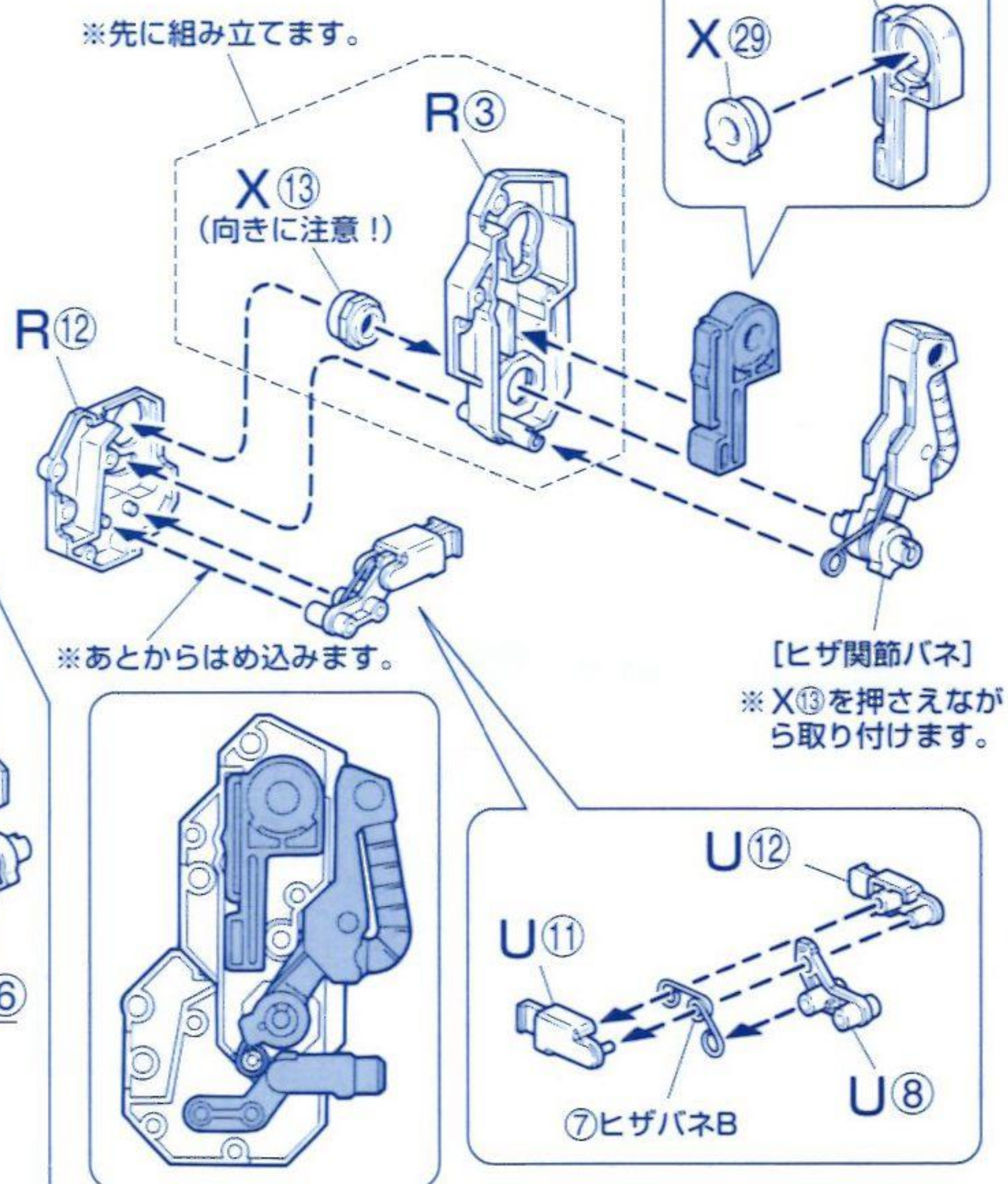
❶ 脚：股関節
※2個作ります。

P⑮ P⑰ ※先に取り付けます。 X⑤ P⑭ X56

❷ 脚：ヒザ関節バネ
※2個作ります。

R⑩ R⑨ R⑨ ⑥ヒザバネA U⑤ U⑥ U⑤ U⑥ ⑥ヒザバネA

❸ 脚：ヒザ関節1
※2個作ります。

※先に組み立てます。 R③ X⑬（向きに注意！） R⑫ U⑲ X29 ※あとからはめ込みます。 [ヒザ関節バネ] ※X⑬を押さえながら取り付けます。 U⑫ U⑪ U⑧ ⑦ヒザバネB

❹ 脚：ヒザ関節2
※2個作ります。 ※ビスの締めすぎに注意！

[ヒザ関節1] （向きに注意！） W④ V① X33（向きに注意！） R④ ③ビス2.6×8 X⑬（R④に押さえながら取り付けます。） X24 W⑦ V② R⑮

❺ 脚：ヒザ関節の完成
※2個作ります。

R①とR② R⑤とR⑥ [ヒザ関節2] M⑥

❻ 脚：モモメカ部
※2個作ります。 ※ビスの締めすぎに注意！

P② X30 U④ C① ⑧モモバネ ※先に取り付けます。 P③ ②ビス2.0×6 ③ビス2.6×8 ※組んだX29とU⑲が下にさがらないように組み立てます。 [ヒザ関節]

❼ 脚：ツマ先基部
※2個作ります。

P① P④ X28

❽ 脚：カカト
※2個作ります。

※先に取り付けます。 H② X⑳（向きに注意！） P⑨

※このページで使用するパーツは、C・H・P・R・U・V・W・X・バネパーツ⑨です。

⑨ 脚：足首メカ部1

※2個作ります。

X㉛
X㉕
P⑤
X㉟
[カカト]
X㉟
P⑧
[ツマ先基部]

⑩ 脚：足首メカ部2

※2個作ります。

X㊱
(向きに注意！)
W⑬
[足首メカ部1]
V③
X㊱
(向きに注意！)
W⑭
P㉔
V③
P㉓

⑪ 脚：足首メカ部の完成

※2個作ります。

C⑯
(先にはめます。)
C⑰
(先にはめます。)
[足首メカ部2]
H①
H⑤
H④

⑫ 脚：足首基部

※2個作ります。

W⑪
V⑦
C⑮
[足首メカ部]

⑬ 脚：サスペンション

※ビスの締めすぎに注意！

※2個作ります。

U⑬
X㉛
W⑫
③ビス
2.6×8
※先に組み立てます。
U⑦
U⑭
⑨スネバネ
X㉛
V④
U⑦
U⑭
⑨スネバネ
X③(向きに注意！)
③ビス
2.6×8
U⑨
U⑩

⑭ 脚：足首の完成

※2個作ります。

[サスペンション]
[サスペンション]
[足首基部]
C⑪
[足首基部]

⑮ 脚：バーニア

※2個作ります。

R⑧
R⑪
X㉑
X㉜
※ミゾに合わせます。
R⑦
C⑨
(向きに注意！)

LEG UNIT ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、B・C・E・Fです。

■右脚部組立

RIGHT LEG UNIT ASSEMBLE

❶ 右脚：右脚メカ部

[プロペラントタンク外側]
C⑩
[スネメカ部]
[プロペラントタンク内側]

❷ 右脚：右脚メカ部の完成

※ビスの締めすぎに注意！

[股関節]
B⑨
B⑩
③ビス2.6×8
C③
(先に取り付けます。)
C④
C㉒ (先に取り付けます。)
C⑥
C⑤ (先に取り付けます。)
E①
C②
[右脚メカ部]

❸ 右脚：カバー内側

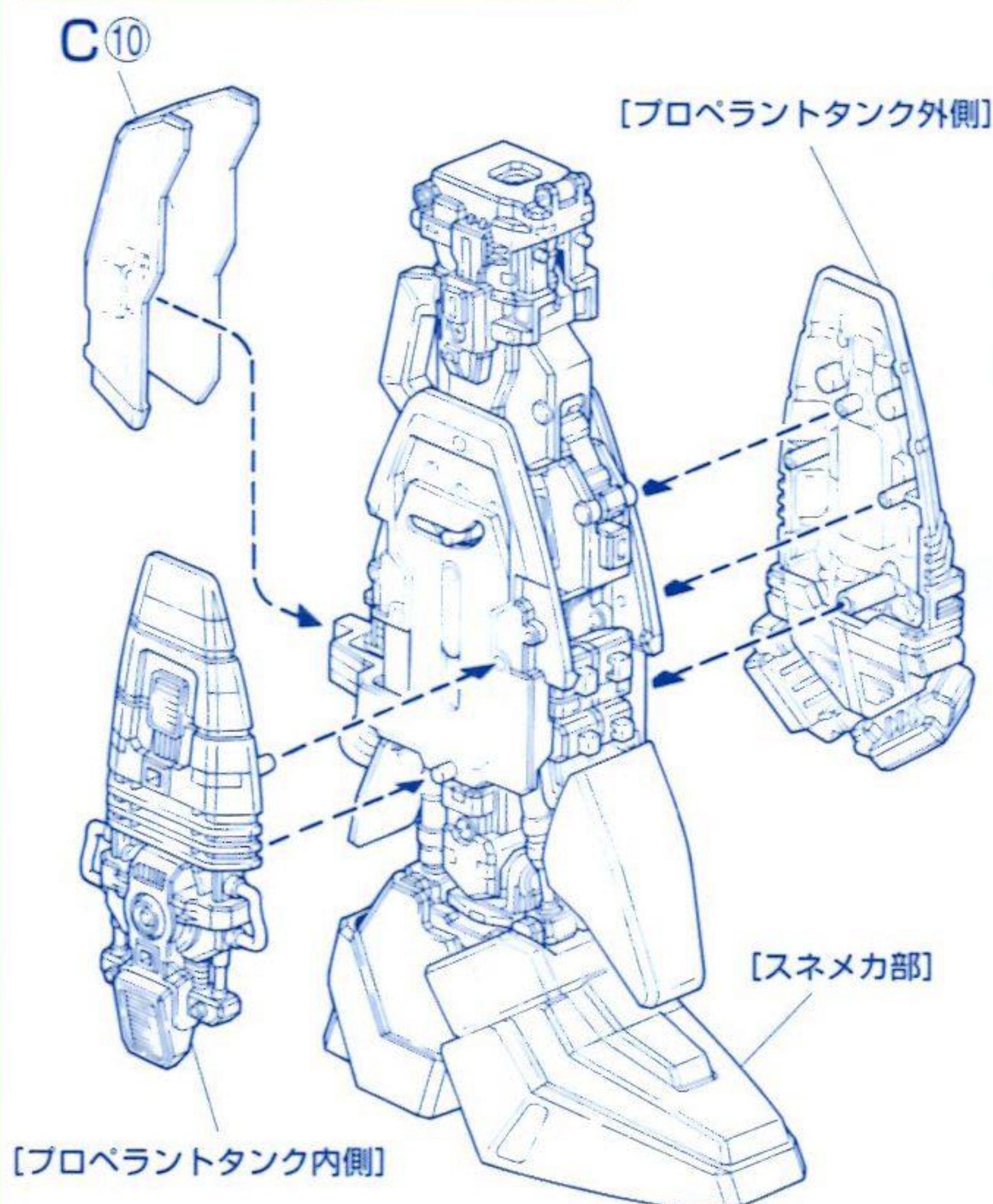
B⑫
F⑭
F⑬
F⑰
(※Fパーツの向きに注意！)

❹ 右脚：カバー外側

[上]
B⑪
F⑪
F⑫
(※Fパーツの向きに注意！)

[下]
F⑮
B⑦
F②
F①
F⑯
(※Fパーツの向きに注意！)

❺ 右脚：右脚カバーの取り付け

[カバー外側・上]
[右脚メカ部]
[カバー内側]
B⑧ (最後に取り付けます。)
[カバー外側・下]
C⑦
※C⑦がはめにくい時は右脚メカ部を後ろに曲げてからはめます。

❻ 右脚：右脚の完成

※このページで使用するパーツは、B・C・E・Fです。

❶ 左脚：左脚メカ部

C⑩
[プロペラントタンク外側]
[スネメカ部]
[プロペラントタンク内側]

❷ 左脚：左脚メカ部の完成

※ビスの締めすぎに注意！

B④
[股関節]
B⑤
③ビス2.6×8
(先に取り付けます。)
C㉒
C③
(先に取り付けます。)
C④
C⑥
C⑤
(先に取り付けます。)
E①
C②
[左脚メカ部]

❸ 左脚：カバー内側

B⑥
F⑬
F⑭
F⑰
(※Fパーツの向きに注意！)

❹ 左脚：カバー外側

[上]
B③
F⑪
F⑫
(※Fパーツの向きに注意！)

[下]
F⑯
B②
F①
F⑮
F②
(※Fパーツの向きに注意！)

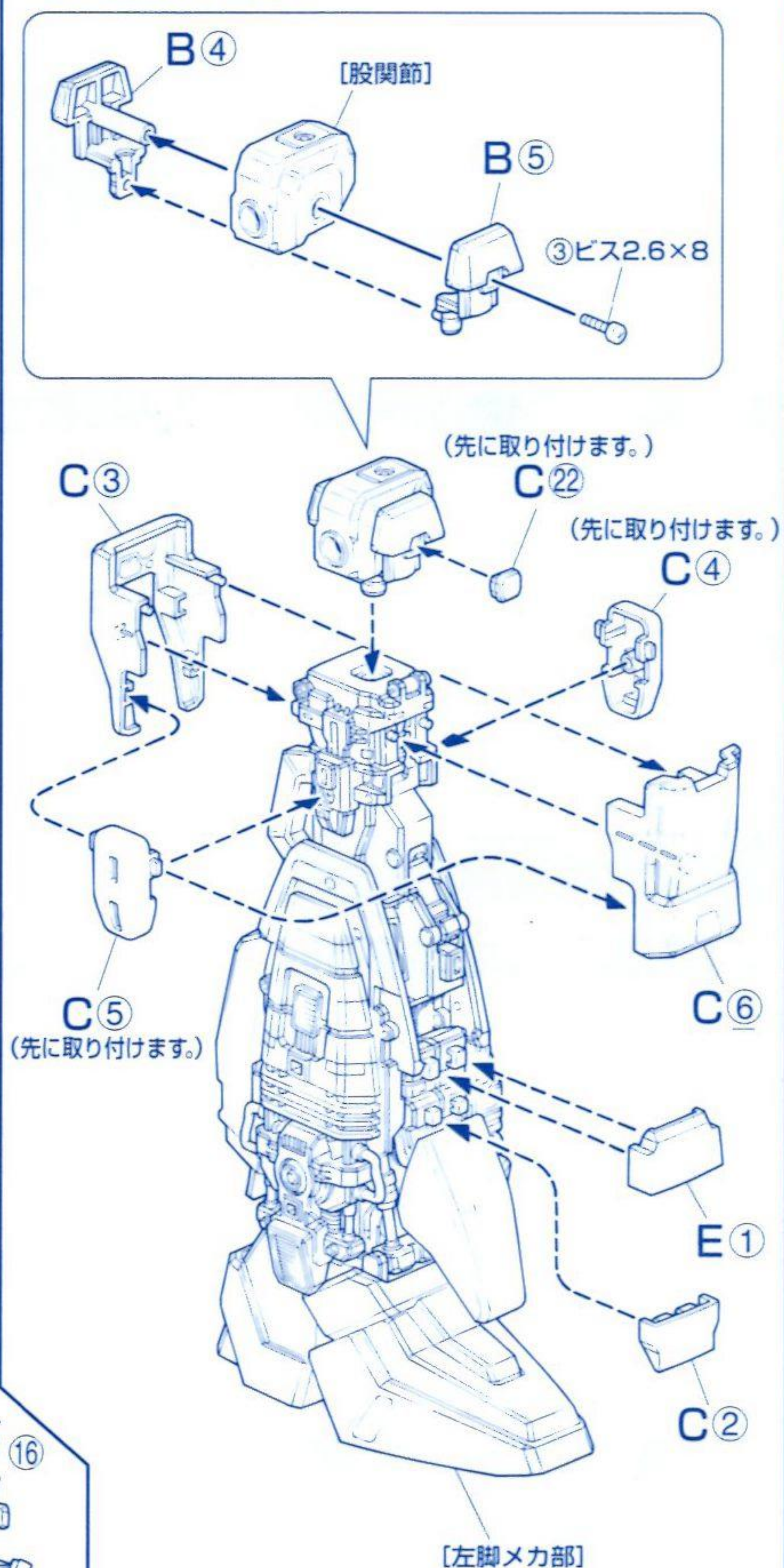
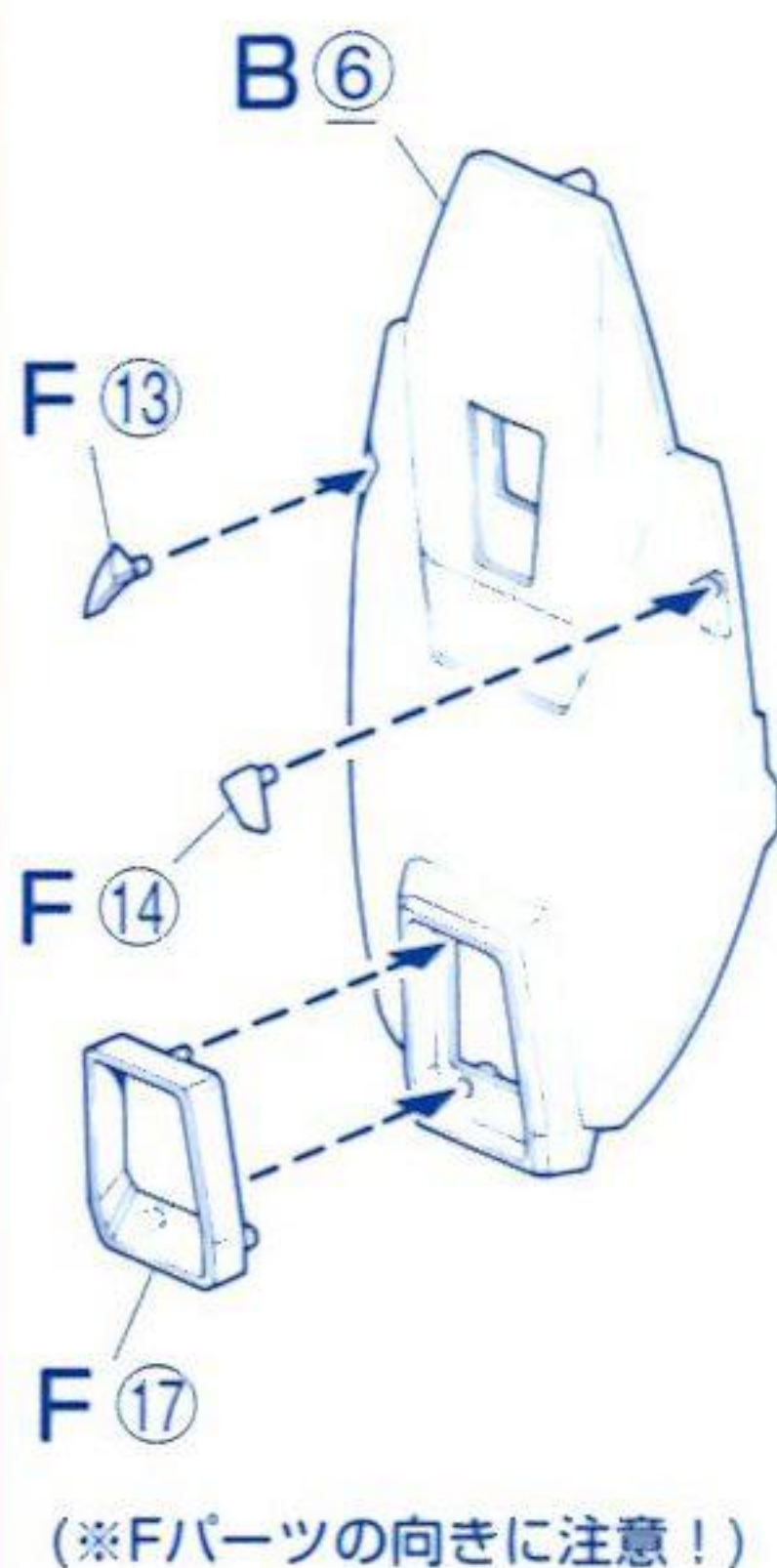
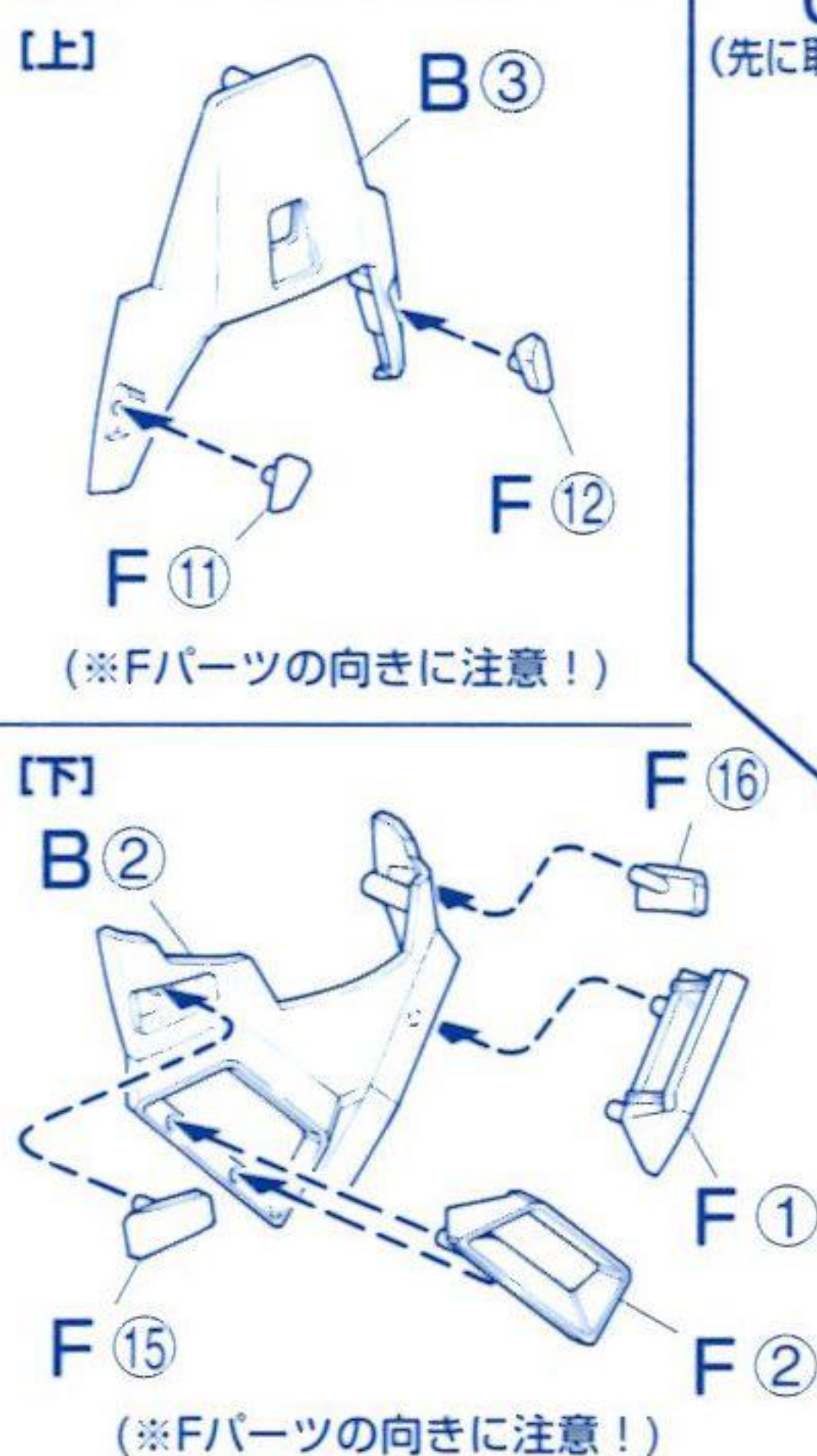
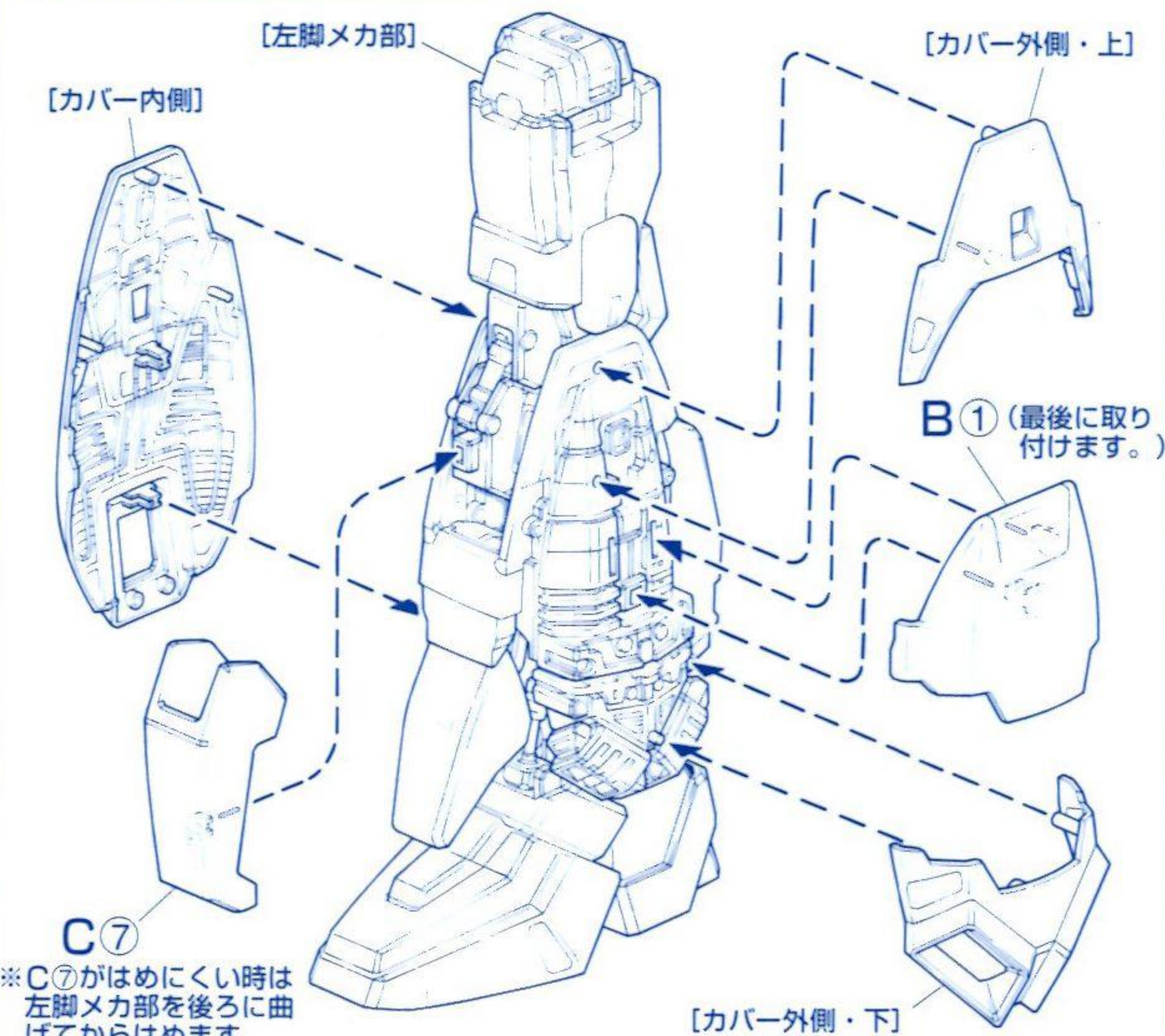
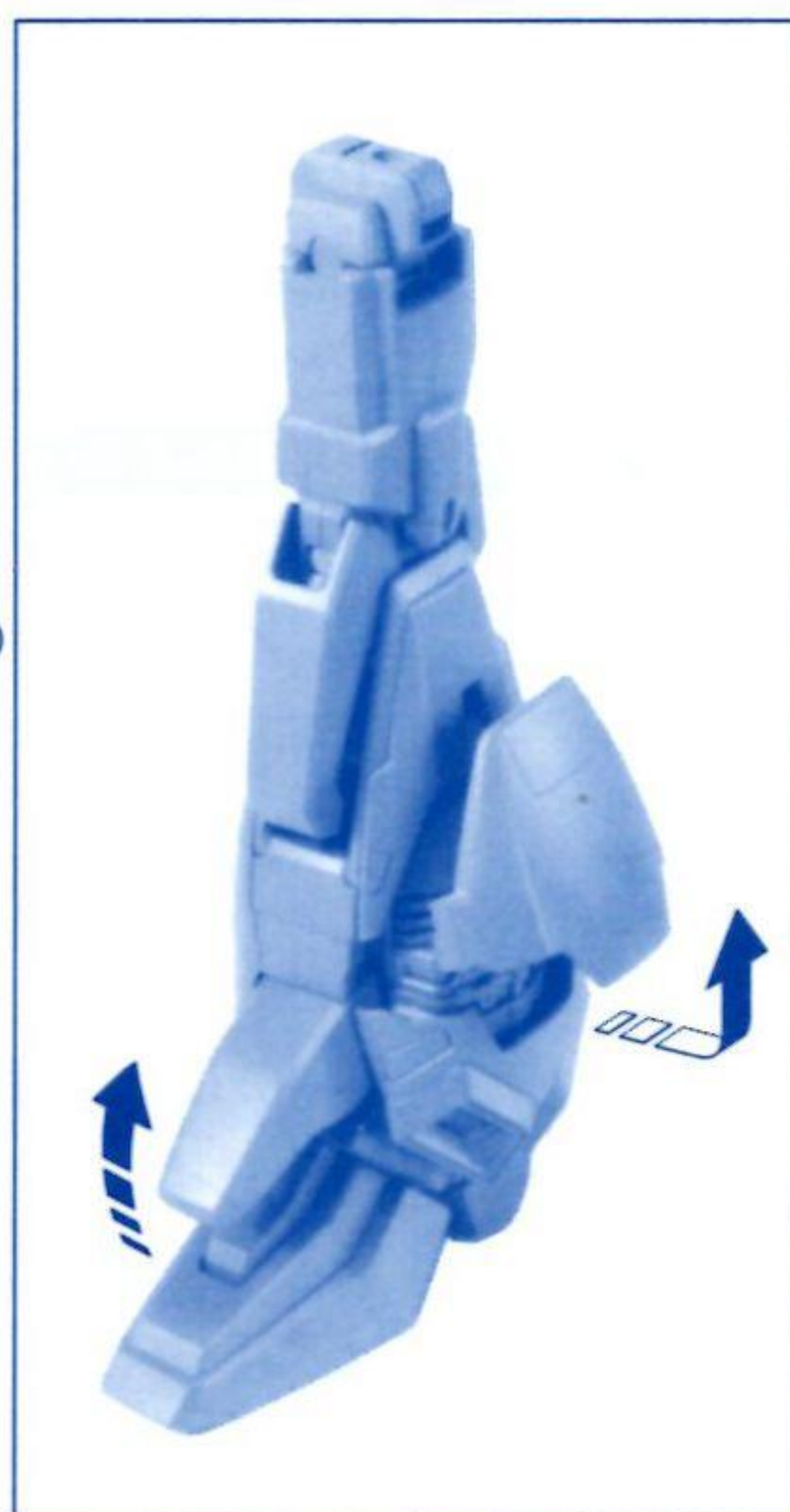
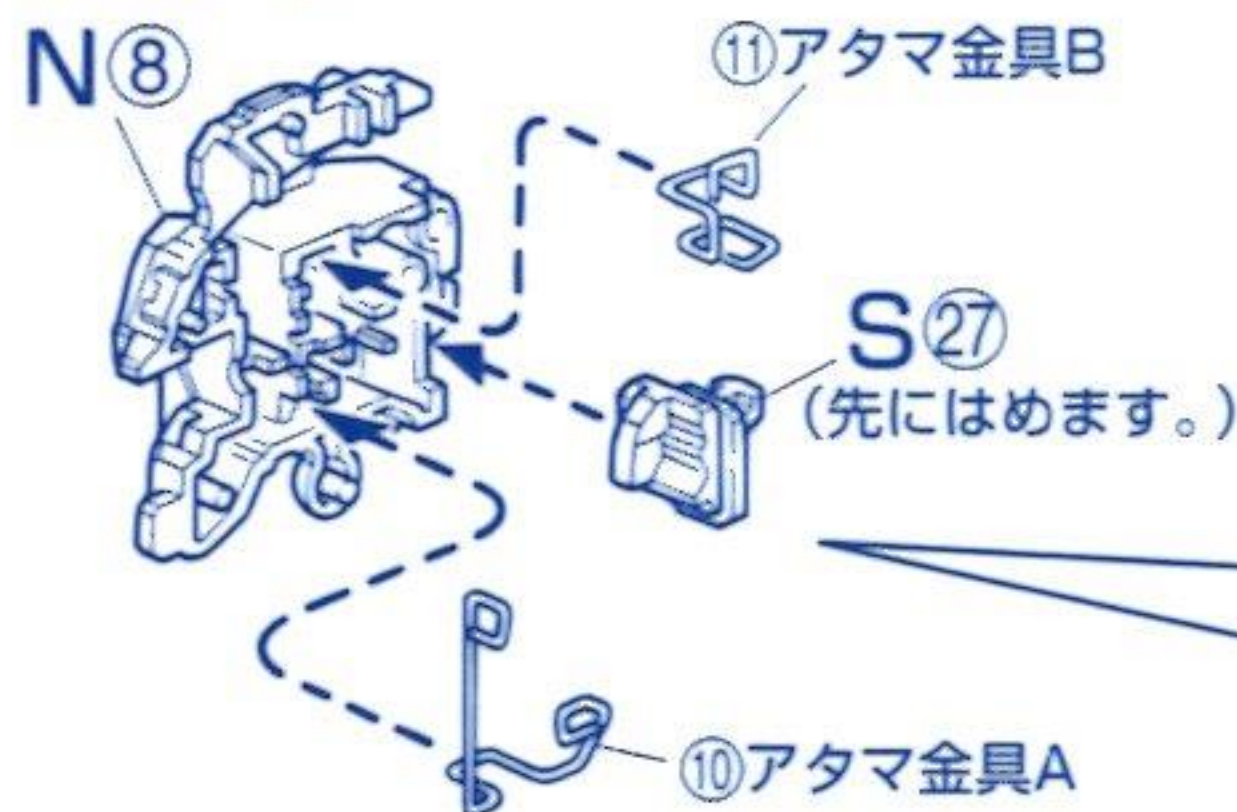
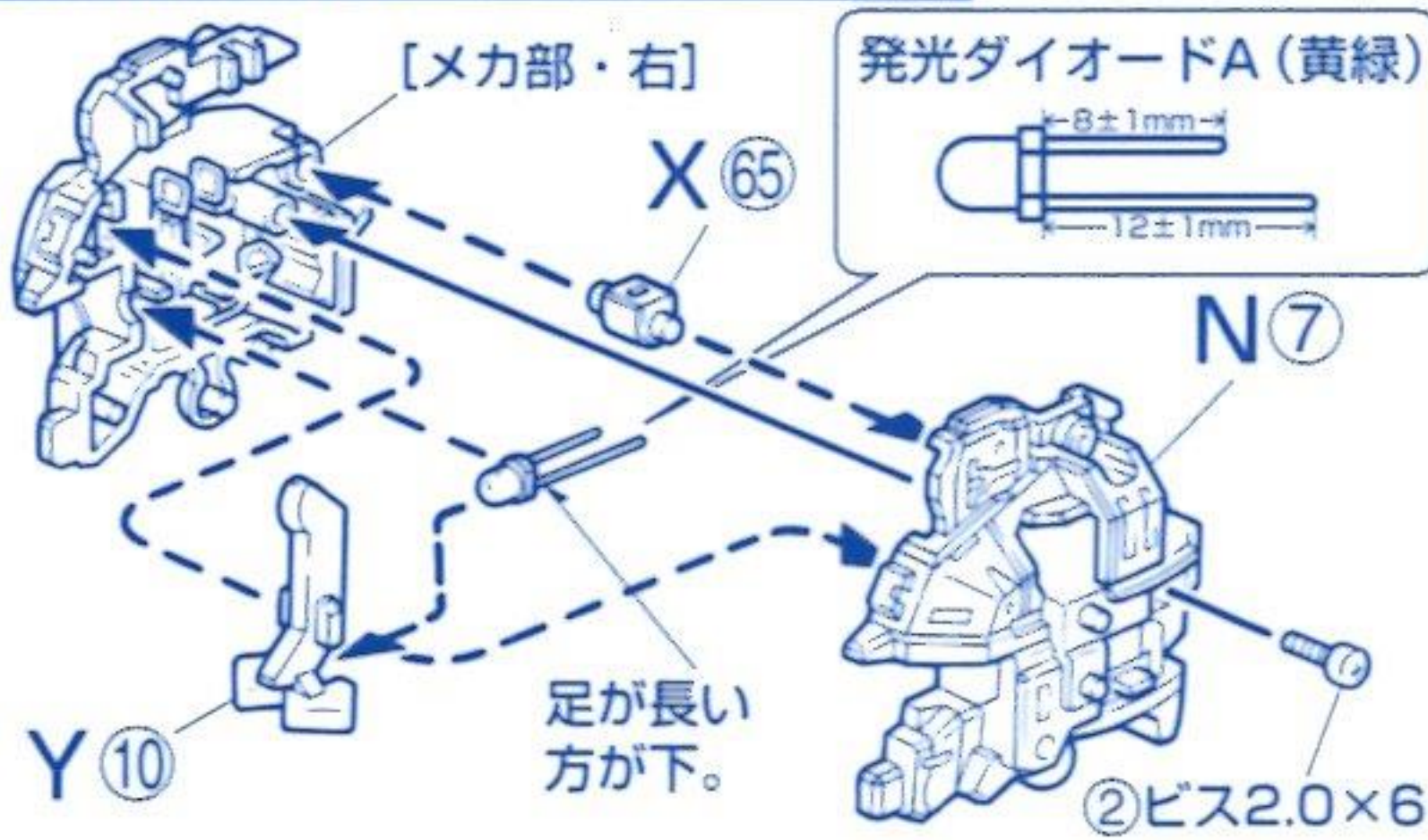
❺ 左脚：左脚カバーの取り付け

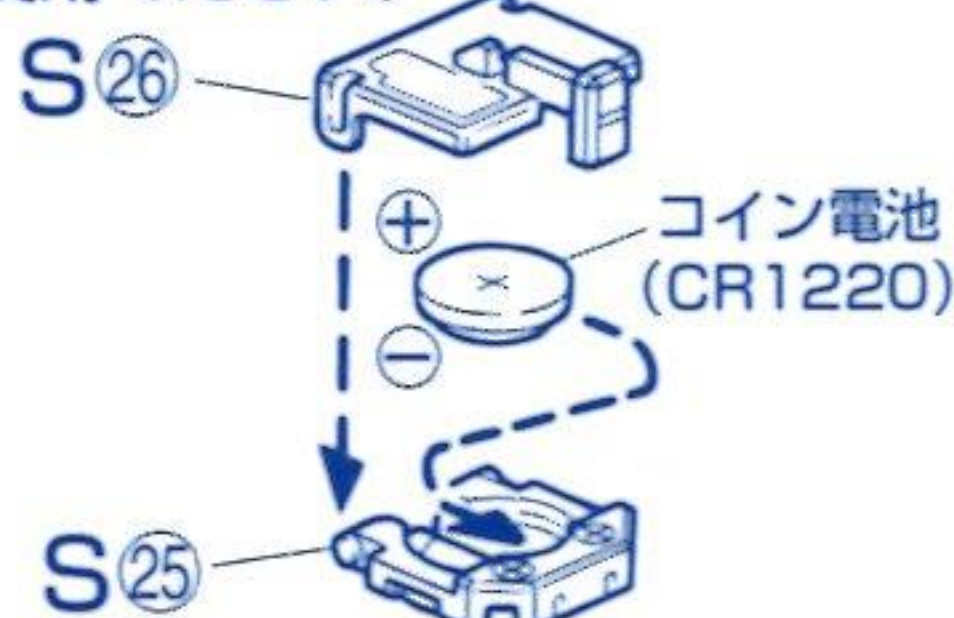
[左脚メカ部]
[カバー内側]
[カバー外側・上]
B①(最後に取り付けます。)
C⑦
※C⑦がはめにくい時は左脚メカ部を後ろに曲げてからはめます。
[カバー外側・下]

❻ 左脚：左脚の完成

LEFT LEG UNIT ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、A・F・G・N・S・X・Y・WA・電池金具パーツ ⑩ ⑪・発光ダイオードです。

■頭部組立

❶ 頭：電池金具

❷ 頭：メカ部1

❸ 頭：電池BOX

LED（発光ダイオード）を点灯させたい方はコイン電池（CR1220・別売り）をご使用ください。

＋（プラスマーク）のある方が上側になります。

❹ 頭：コイン電池の入れ方

点灯テスト

スイッチを入れて、点灯するか確認してください。

点灯しない場合

1.電池の＋－（プラスマイナス）は合っていますか。
2.電池は古くありませんか。
3.発光ダイオードの向きは合っていますか。
4.接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点がつくように、発光ダイオードの足や電池金具を微調整して点灯するようにします。

❺ 頭：メカ部2

❻ 頭：アーム

❼ 頭：アームの取り付け

❽ 頭：メカ部の完成

❾ 頭：基部

❿ 頭：アンテナの取り付け

⓫ 頭：頭部の完成

※❶～❷の順番で開きます。

⓬ 頭：コイン電池の交換方法

※❶～❸は、はずす順番です。

※電池BOXをはずします。

※このページで使用するパーツは、D・F・G・N・O・T・V・X・バネパーツ⑬です。

■ボディ組立

❼ ボディ：メカ部1

❽ ボディ：メカ部2

❾ ボディ：メインフレームの完成

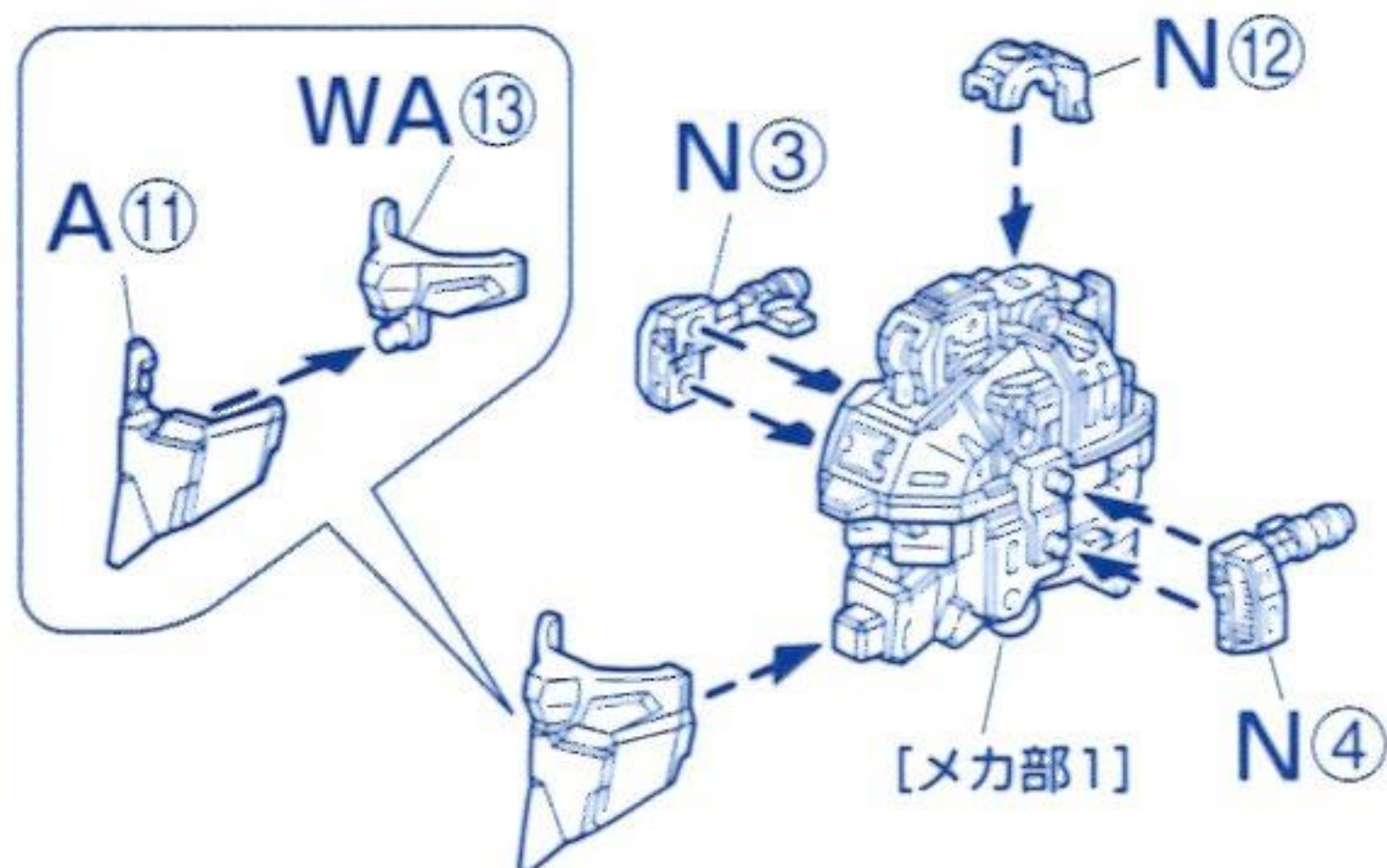
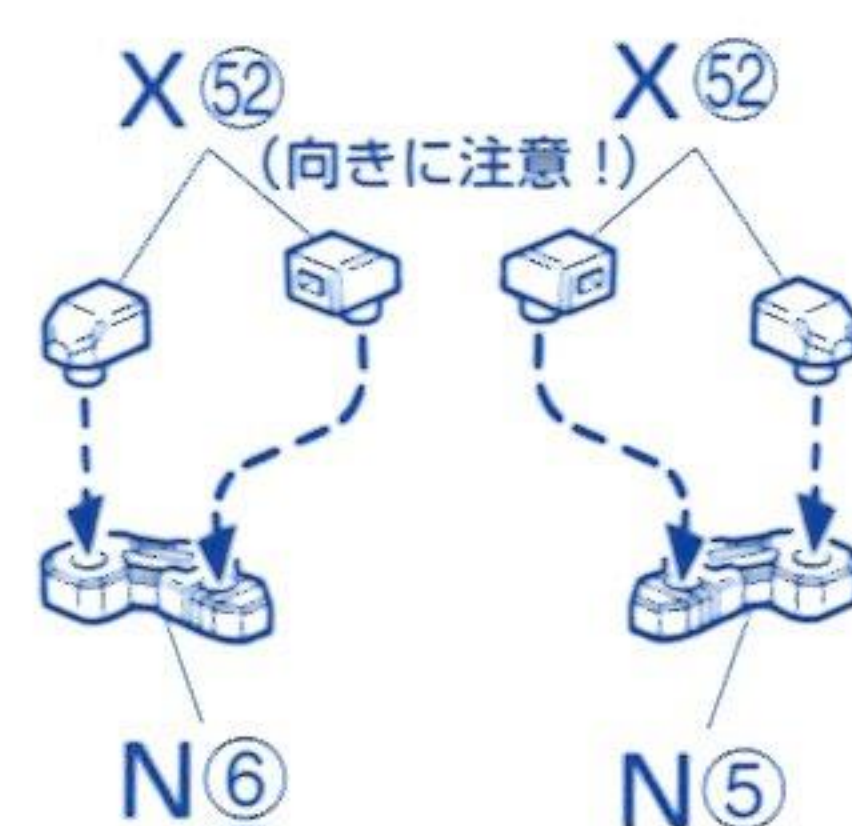
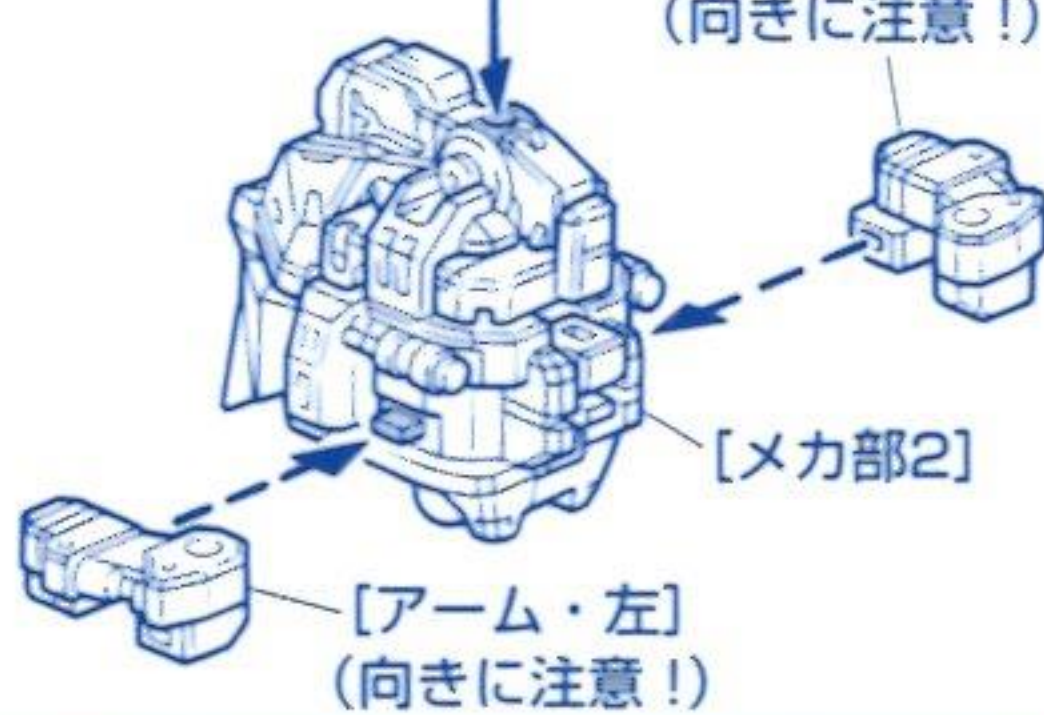
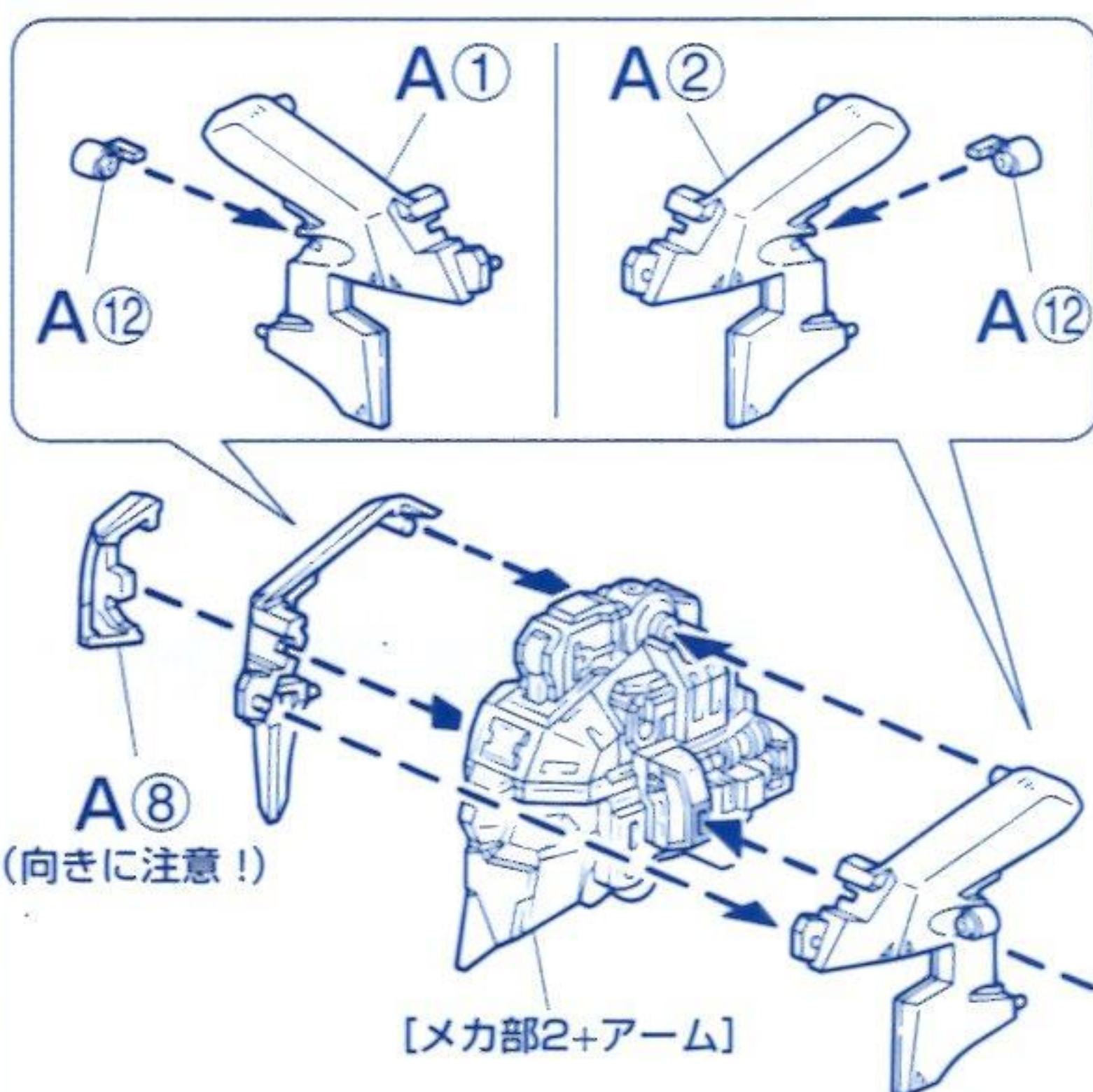
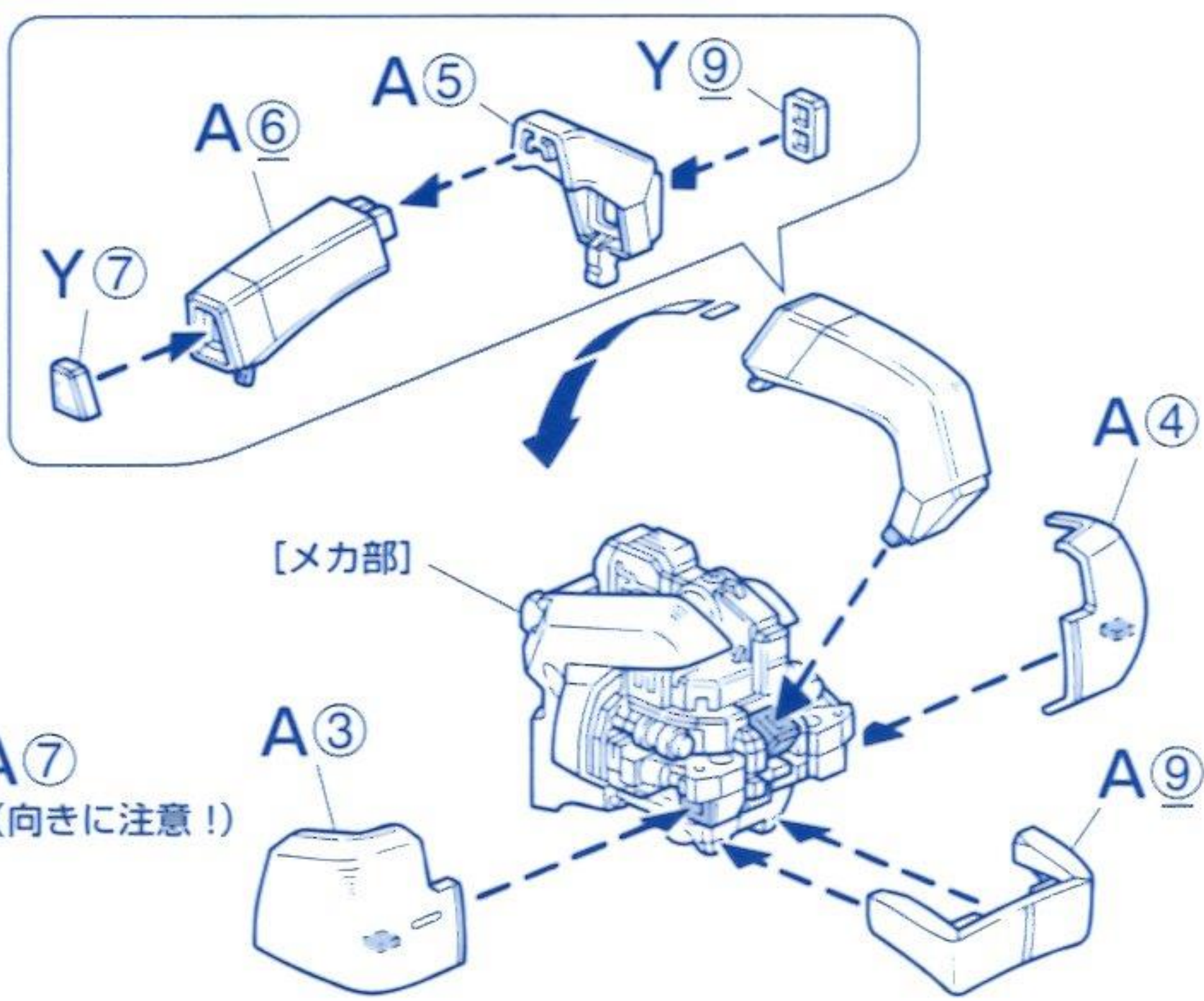
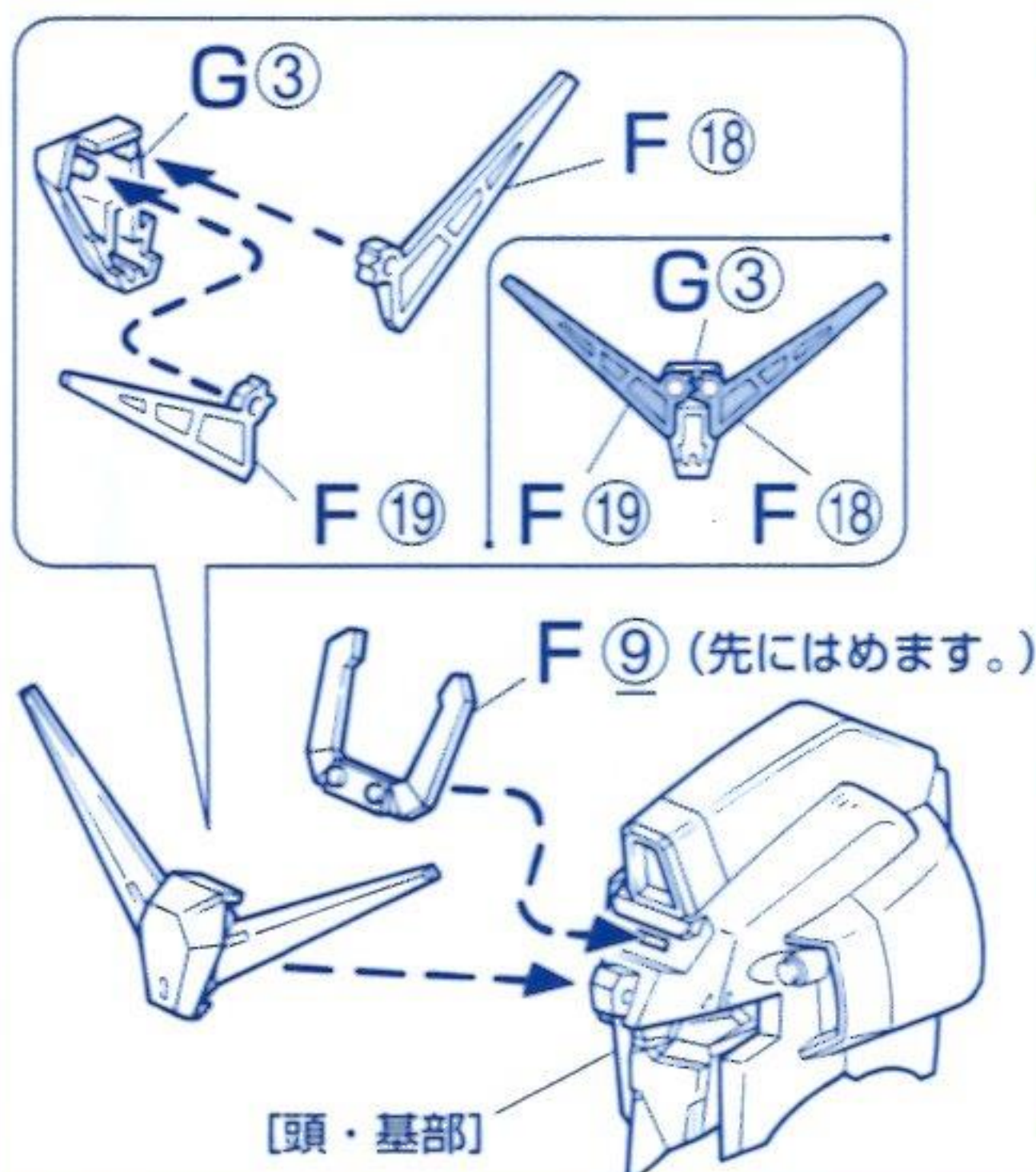
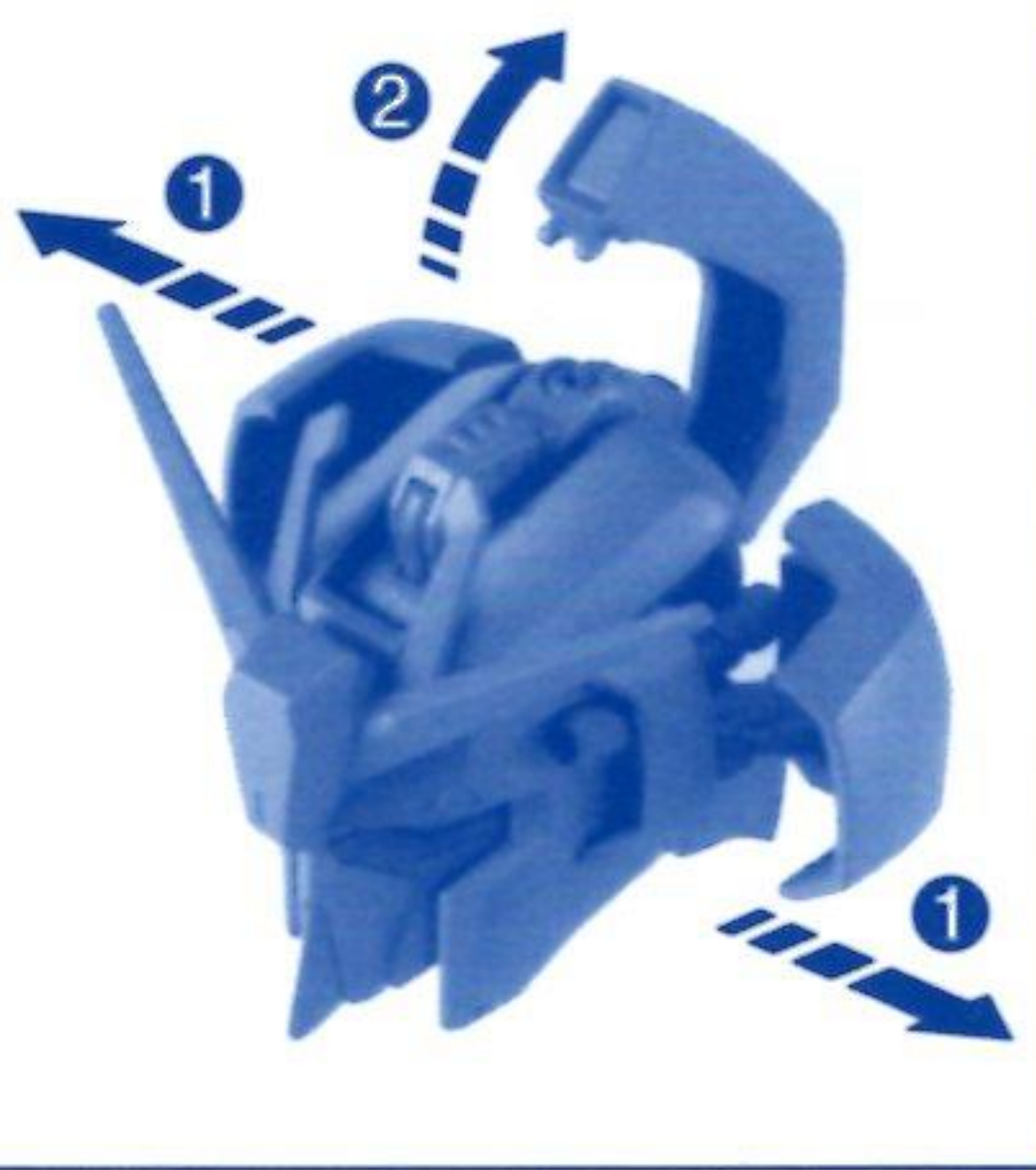
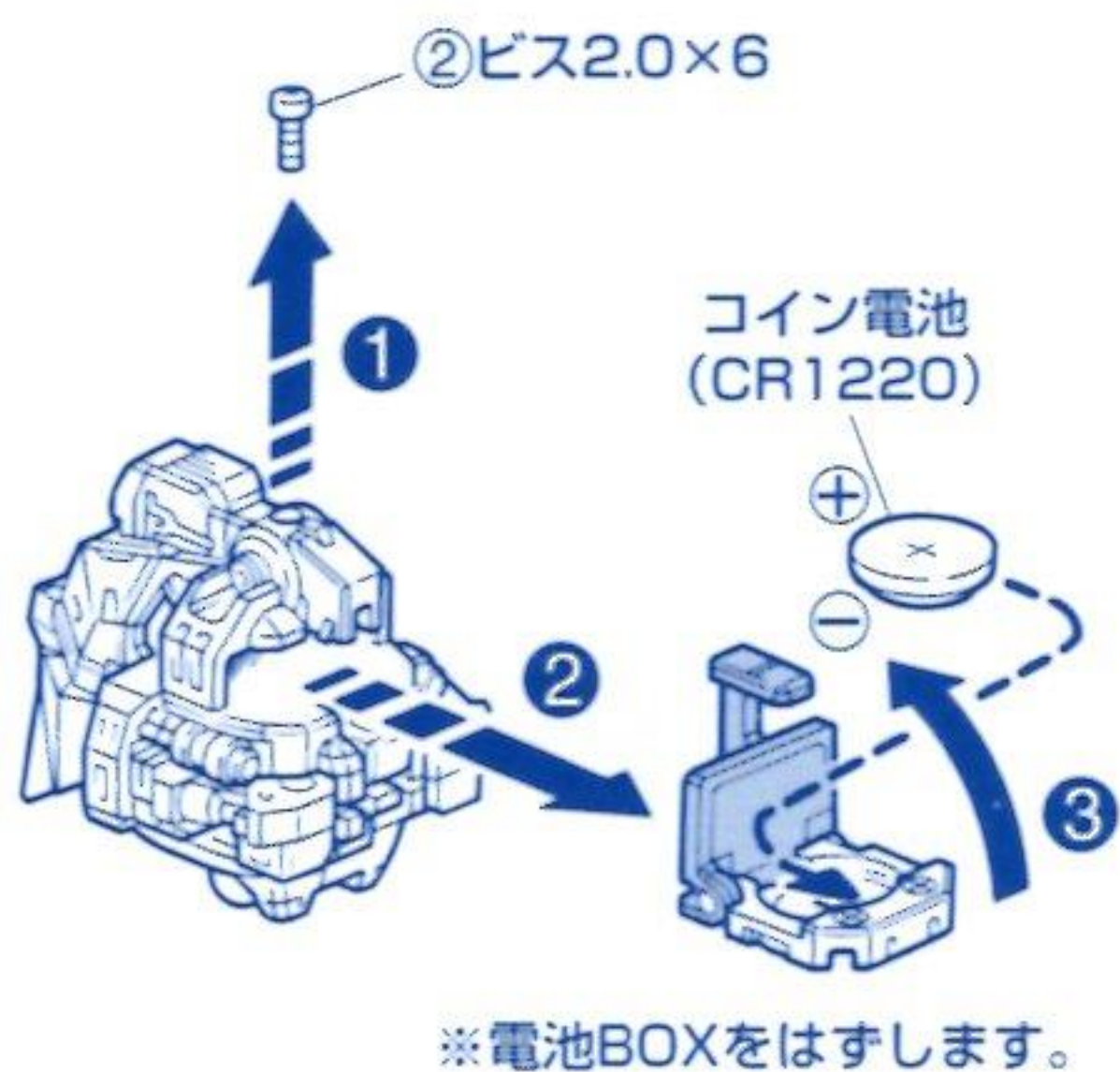
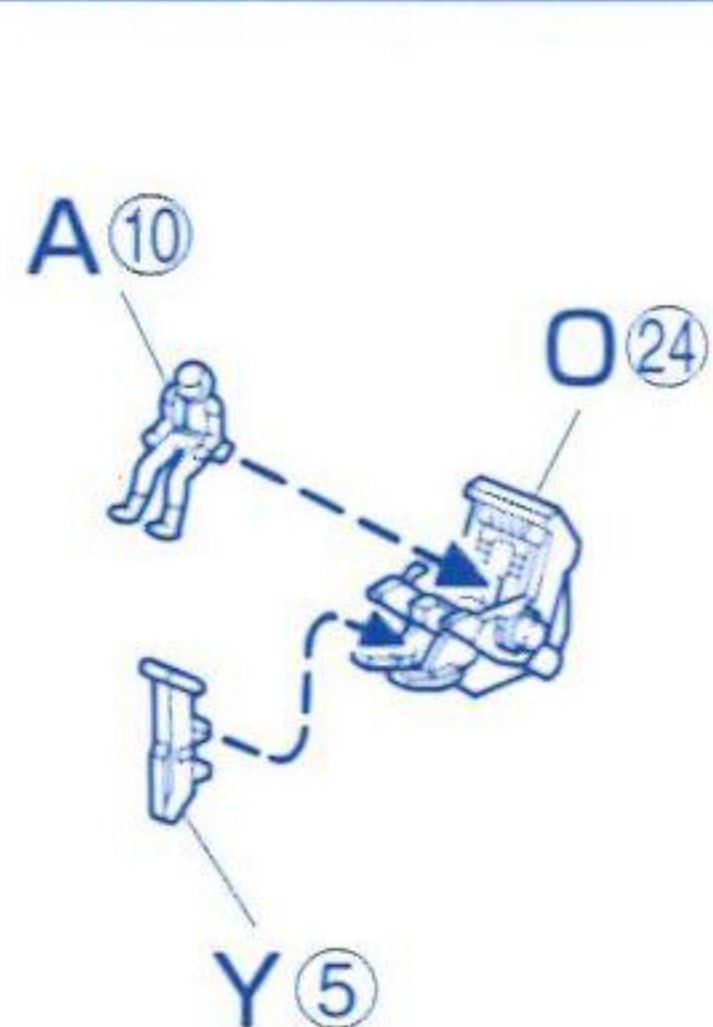
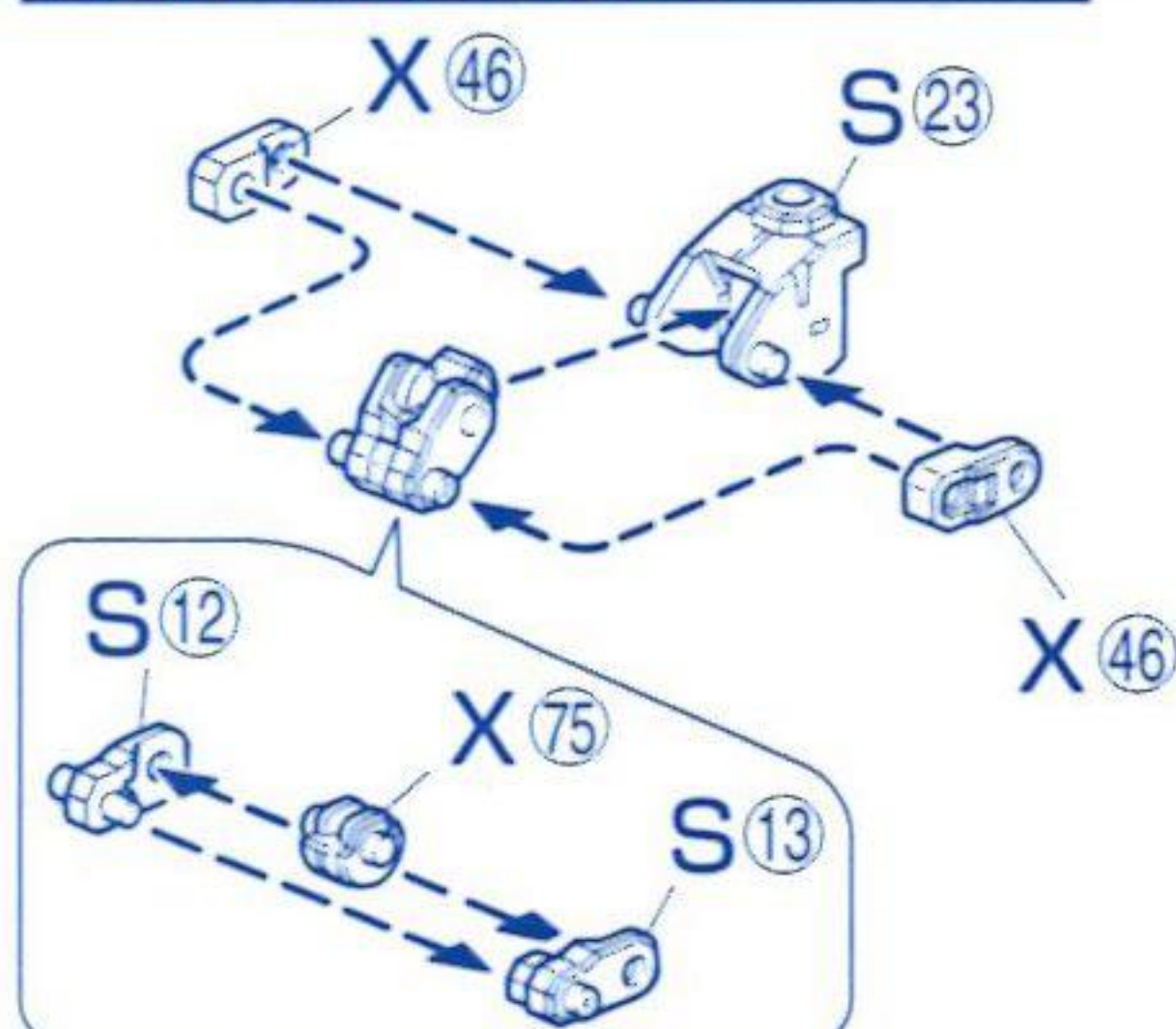
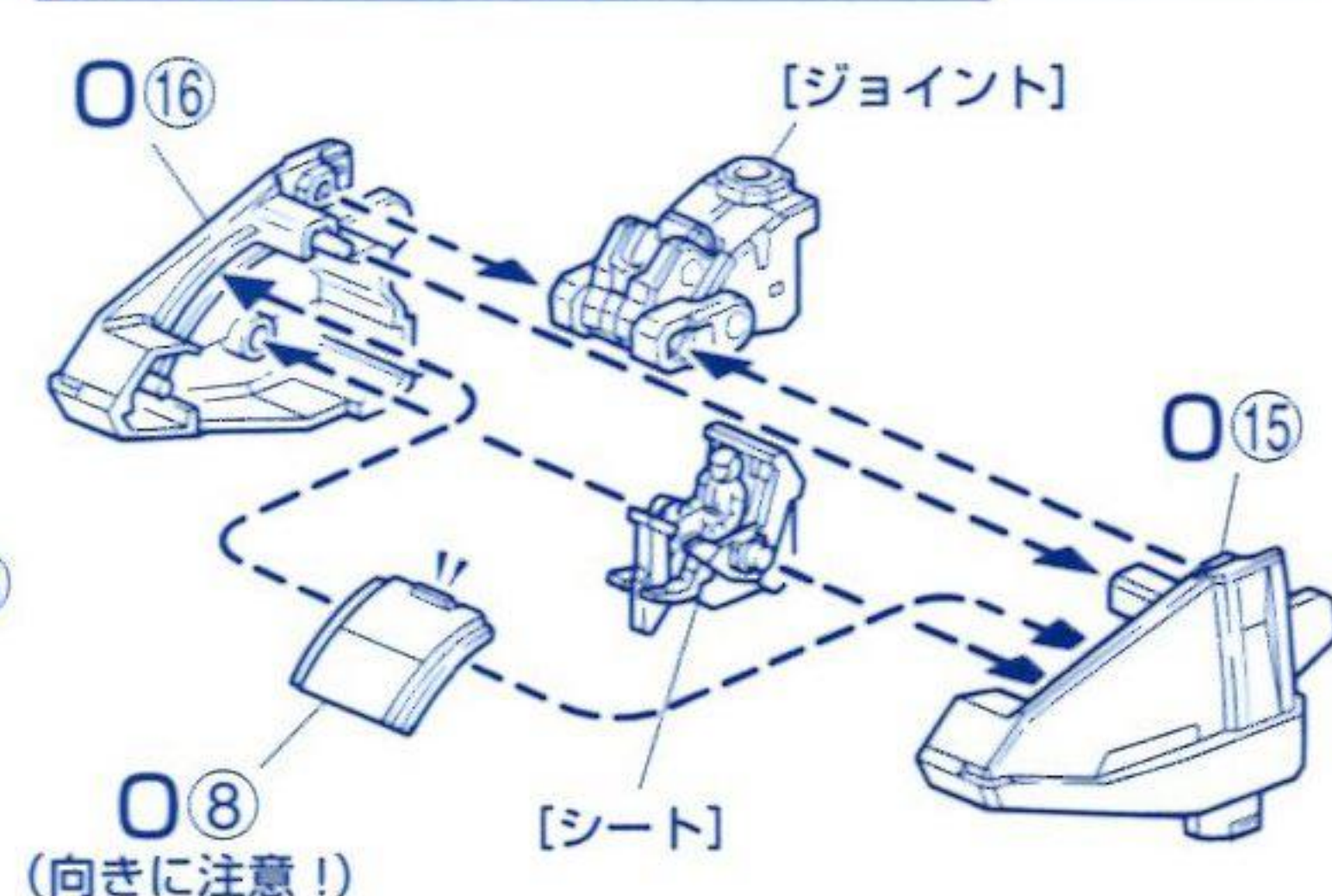
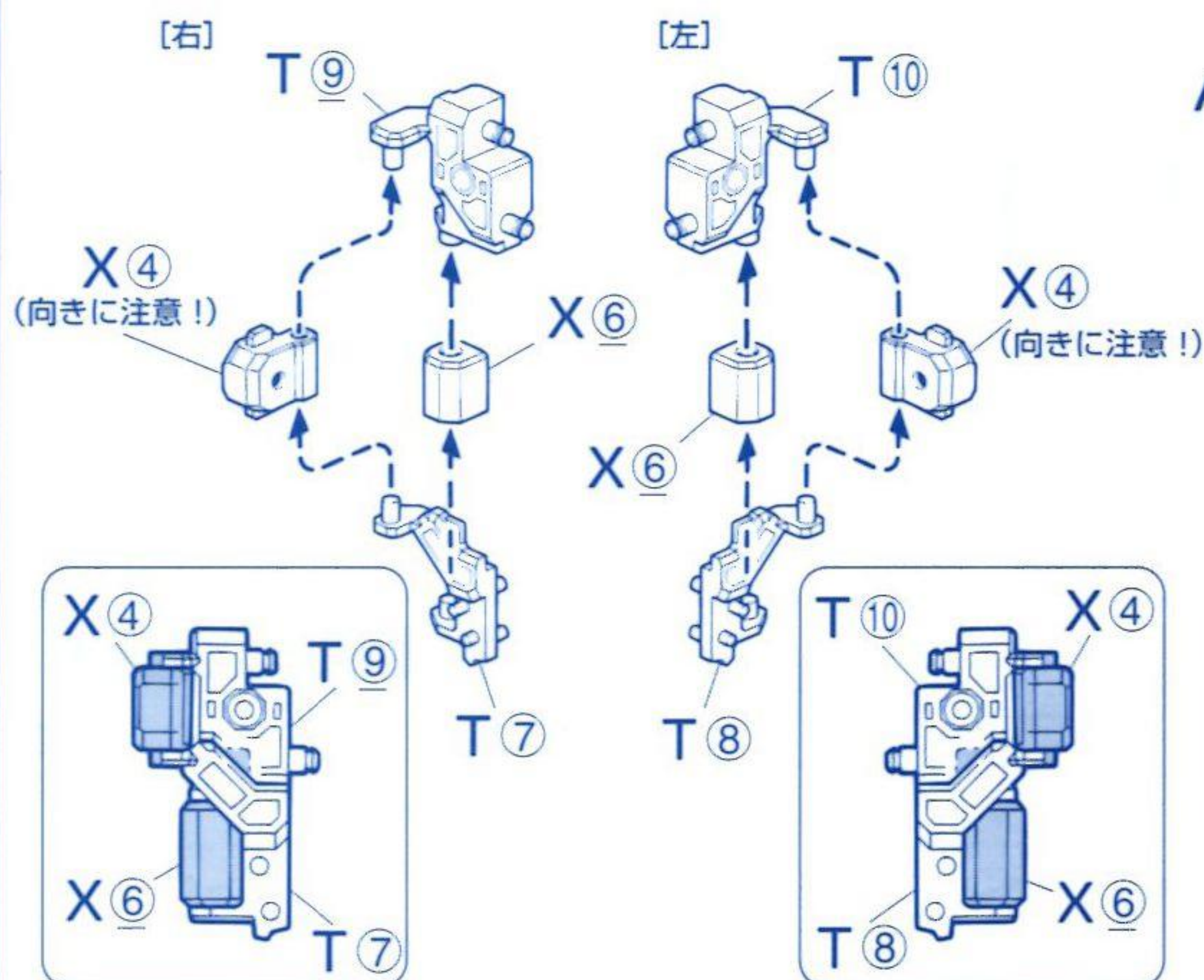
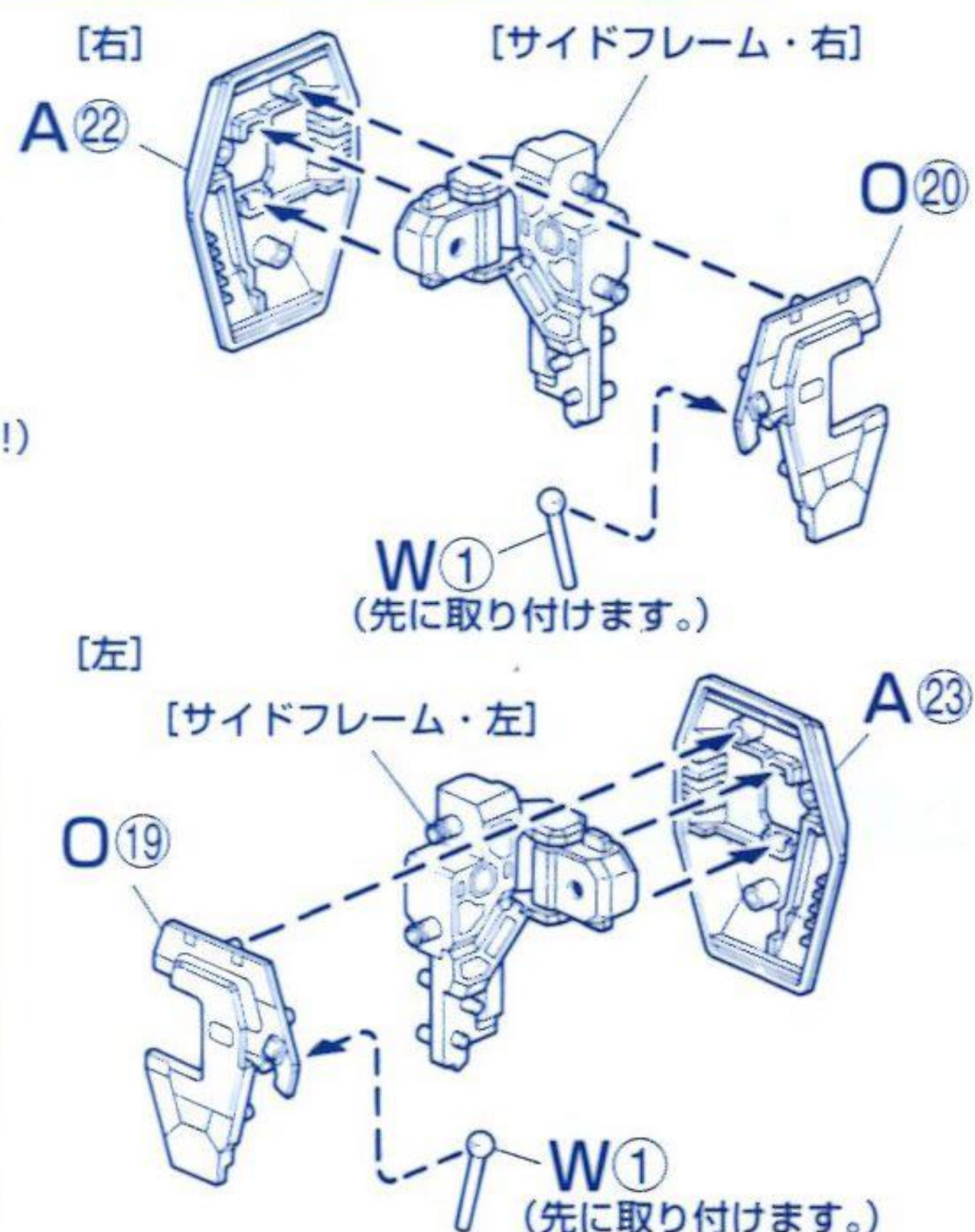
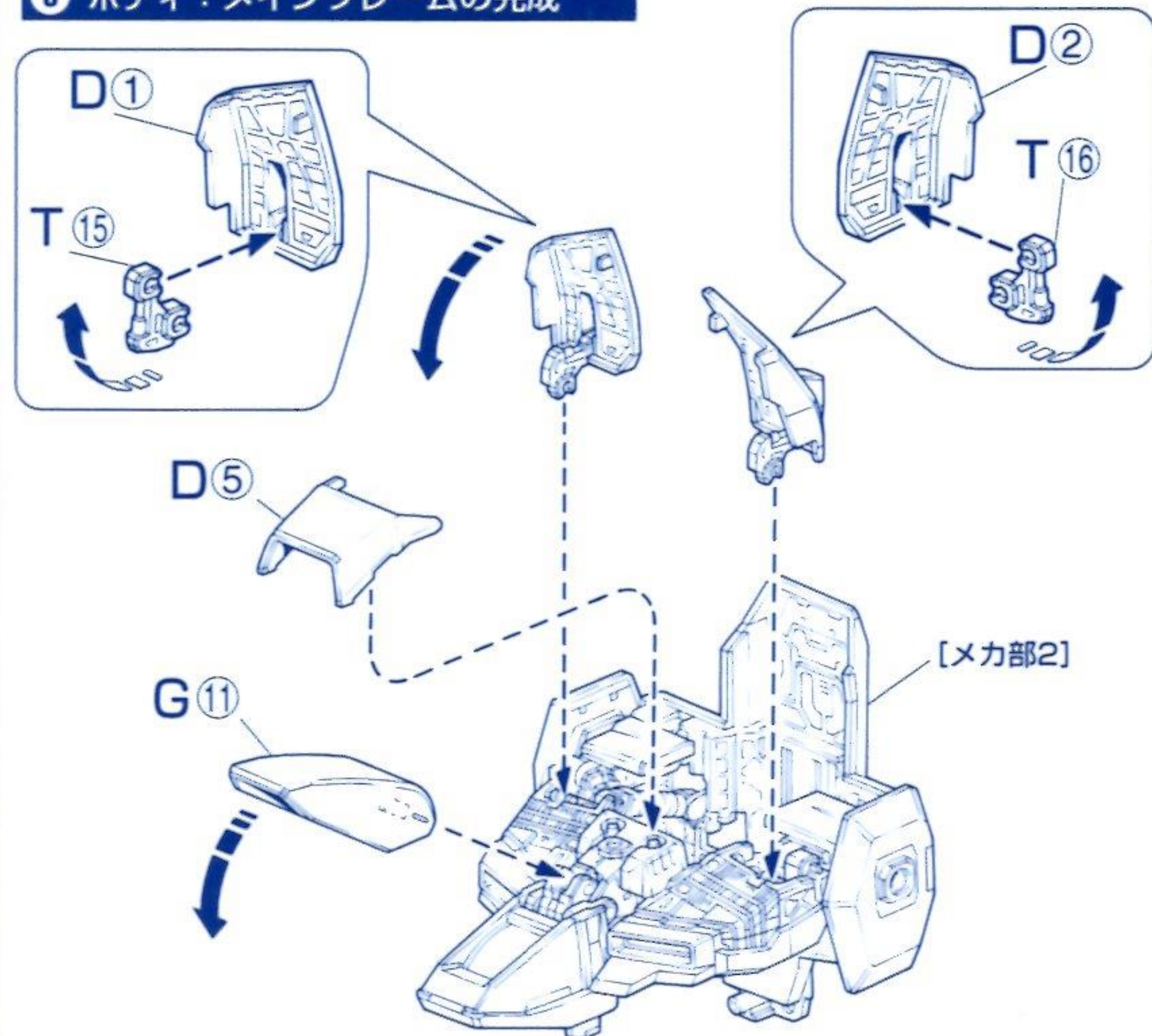
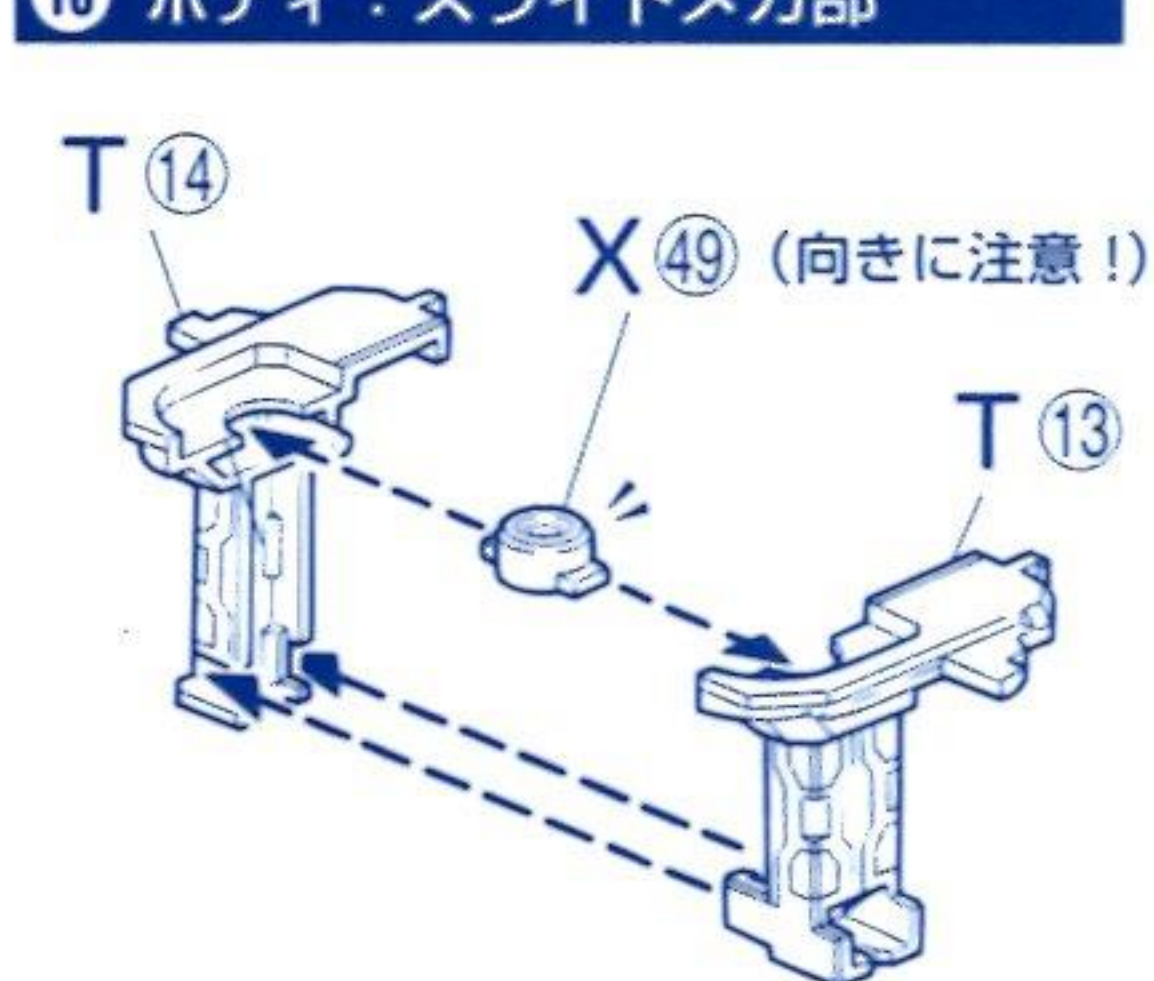
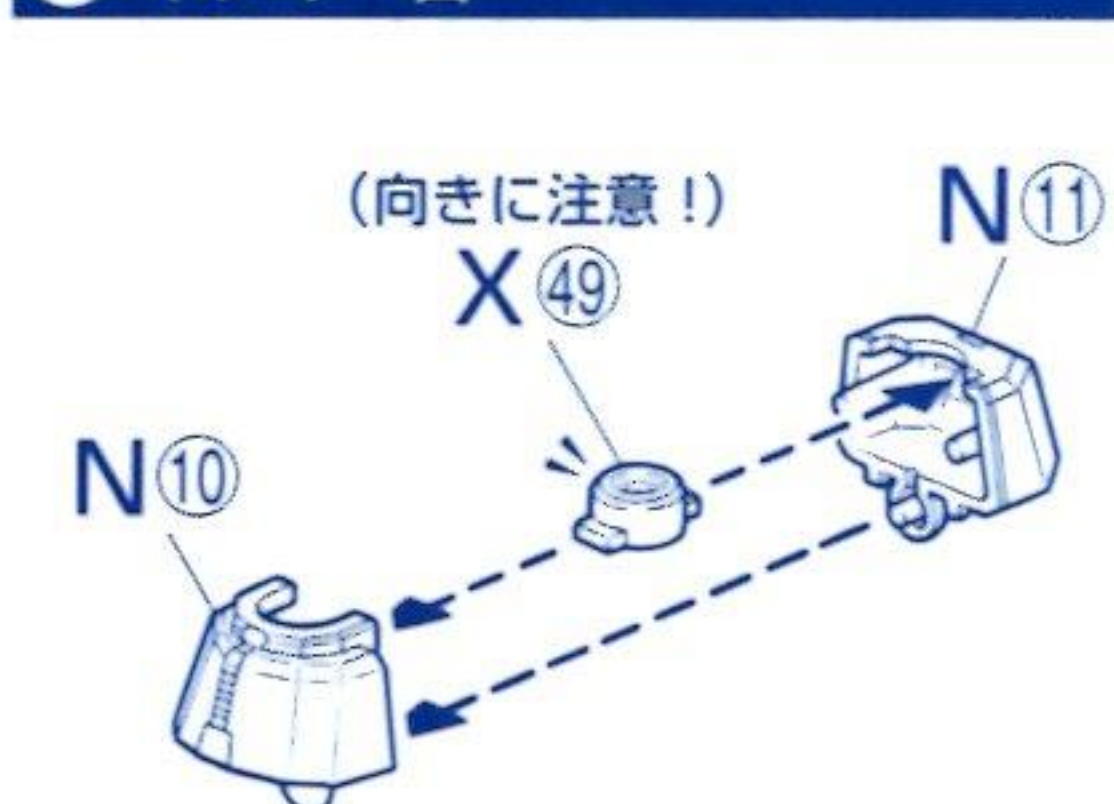
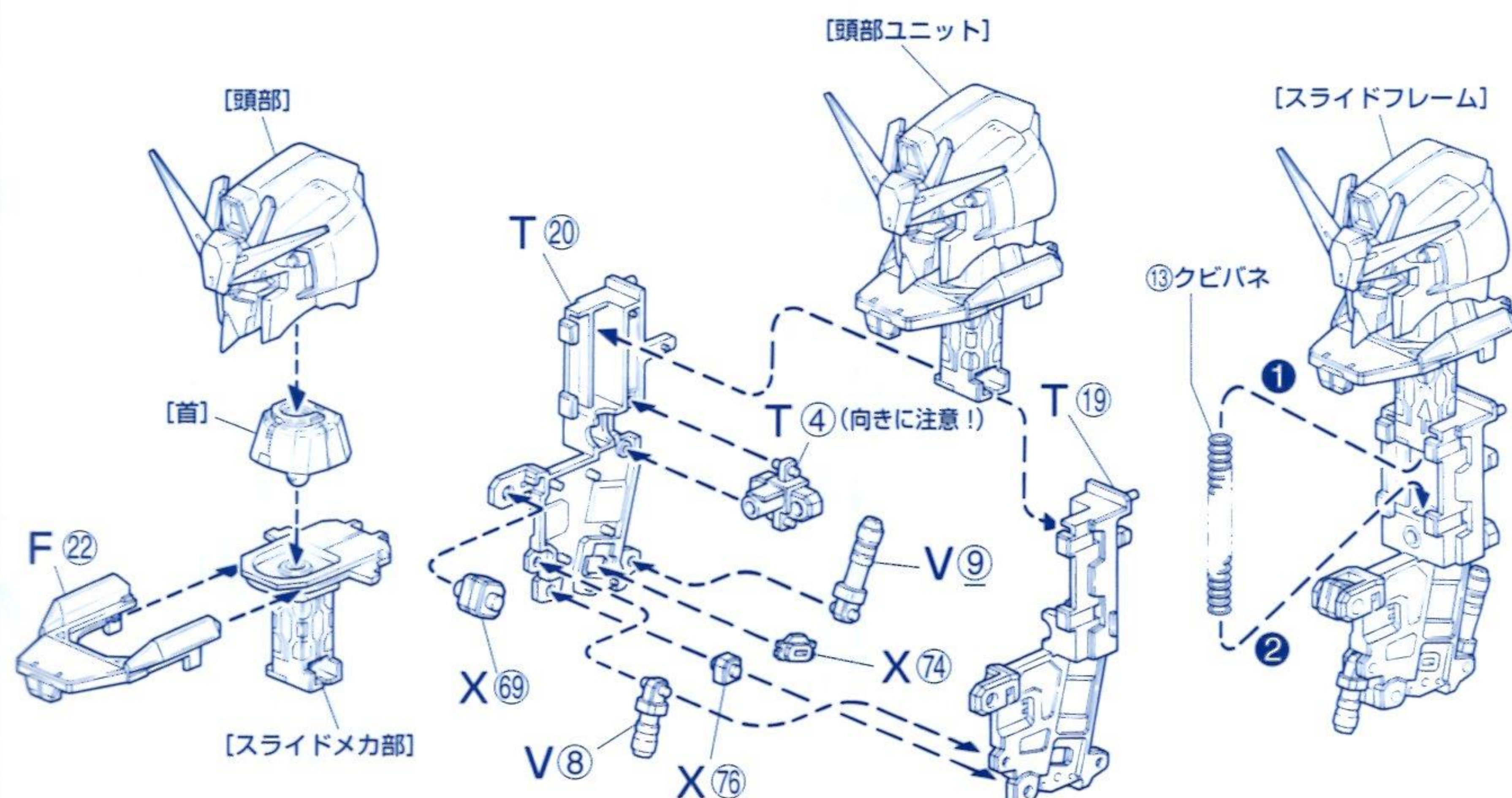
❿ ボディ：スライドメカ部

⓫ ボディ：首

⓬ ボディ：頭部ユニット

⓭ ボディ：スライドフレーム

⓮ ボディ：スライドフレームの完成

BODY ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、A・S・T・X・バネパーツ⑭⑮です。

⑮ ボディ：フレームの完成

※ビスの締めすぎに注意！

※パチッと音がするようにはめます。

[メインフレーム]

[スライドフレーム]

②ビス2.0×6

X51

⑯ ボディ：腹基部

※ビスの締めすぎに注意！

※この部分にT⑱をかぶせるように取り付けます。

T①

⑮ハラバネR（ペイント有り）

T⑱

④ビス2.0×5座付

T⑱

T⑥（最後にはめます。）

※正面から見た図

外側 内側

④ビス2.0×5座付

※この部分にT⑰をかぶせるように取り付けます。

⑭ハラバネL

T⑰

④ビス2.0×5座付

④ビス2.0×5座付

T⑰

※正面から見た図

内側 外側

T⑥（最後にはめます。）

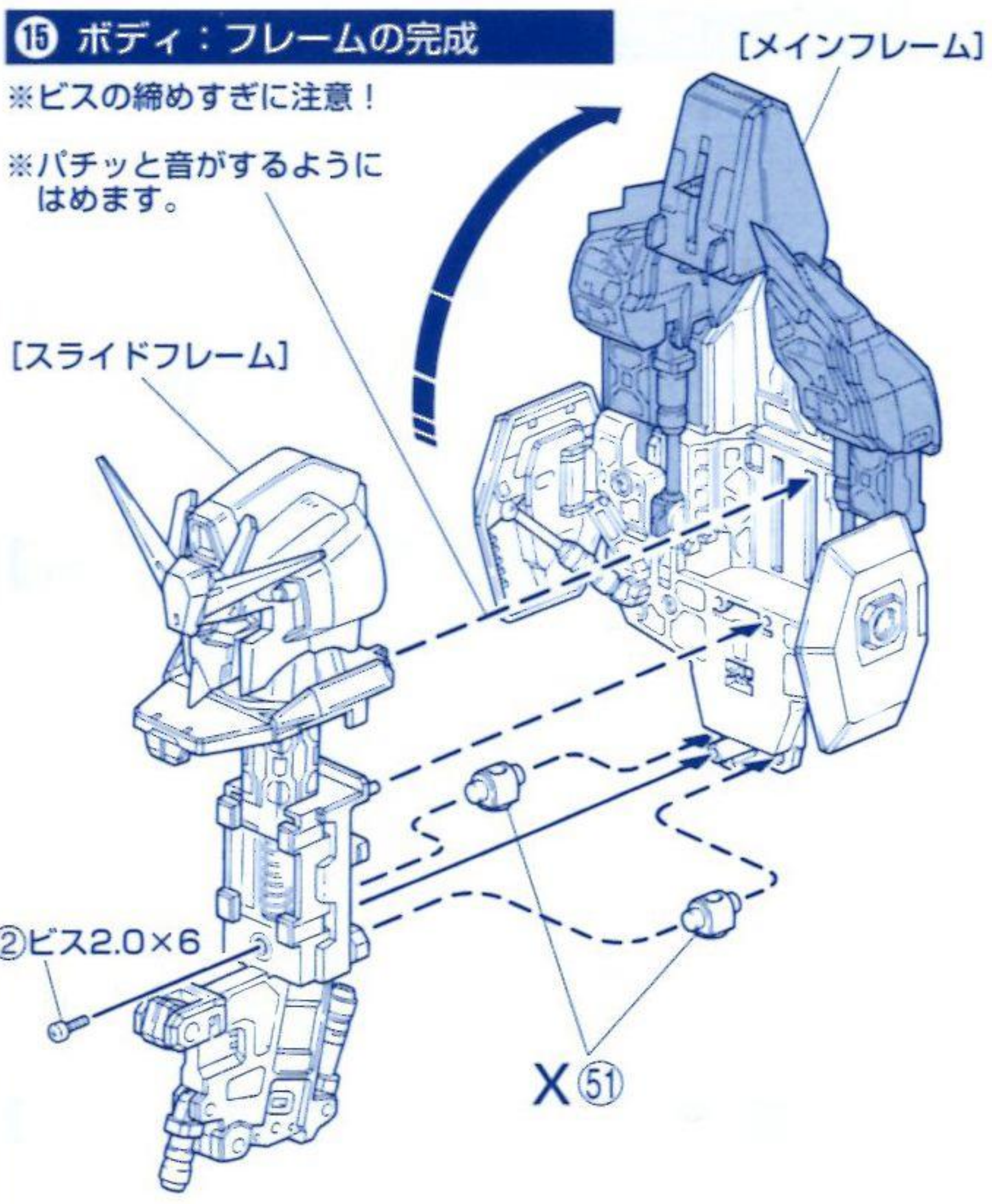
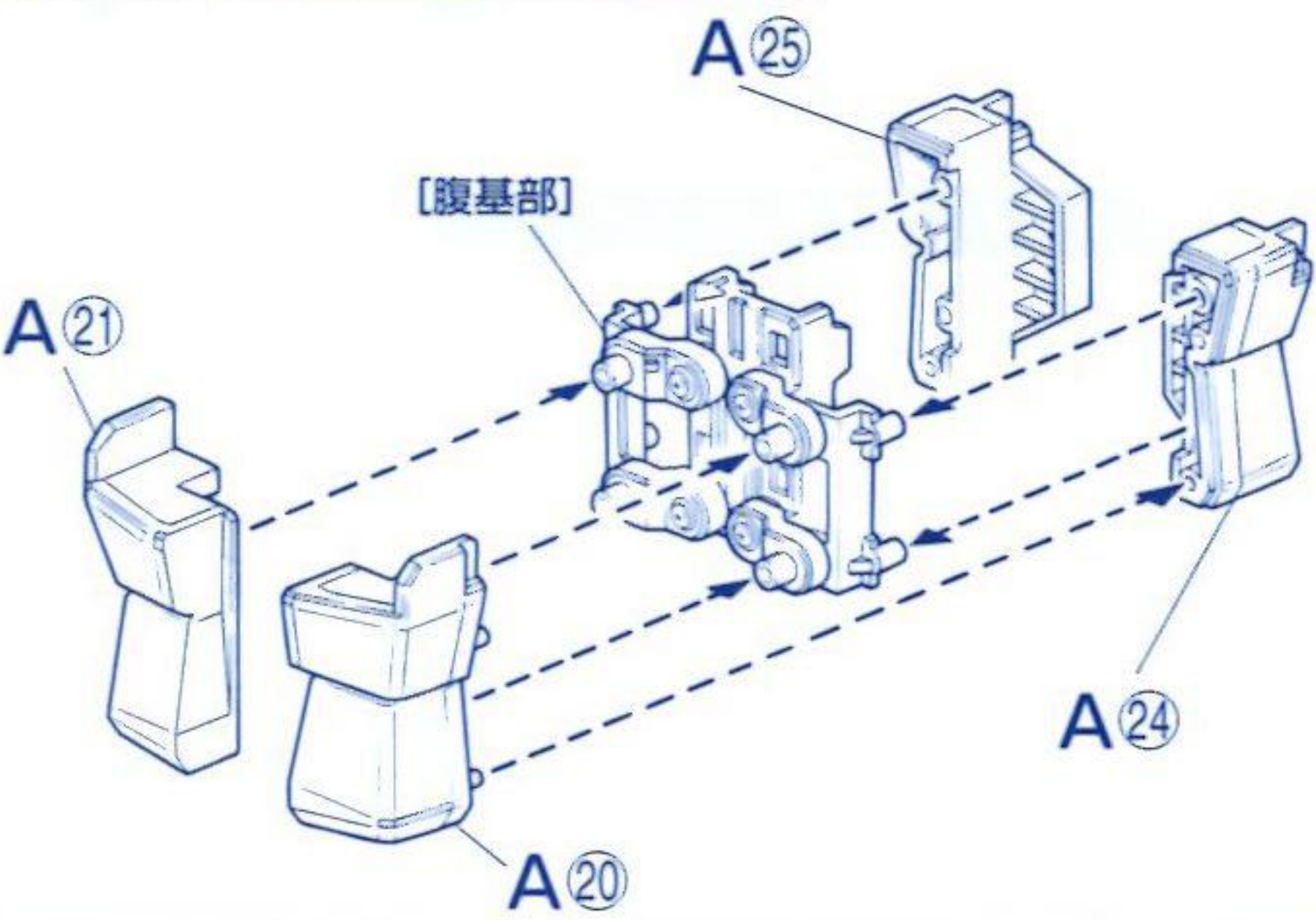
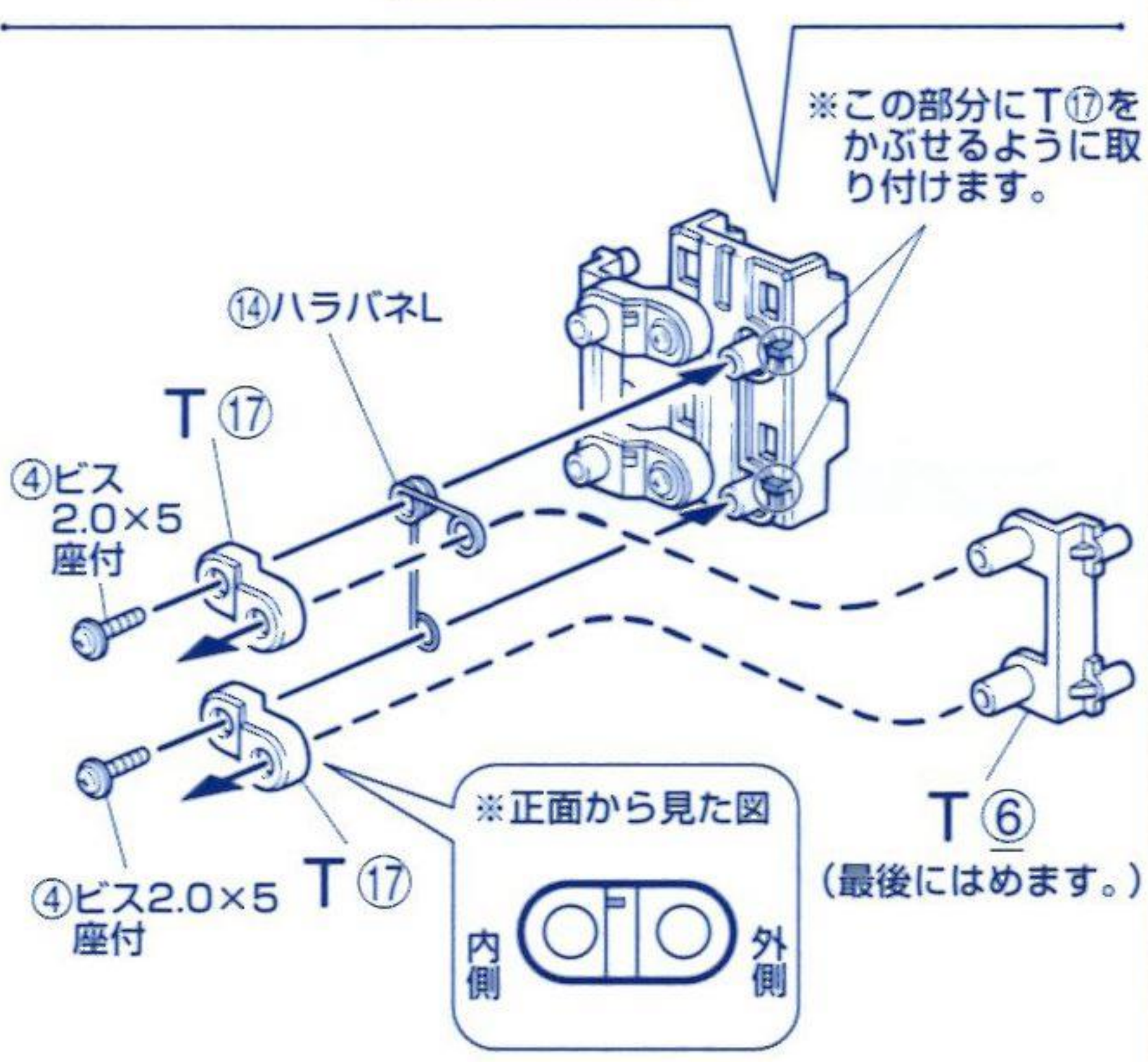
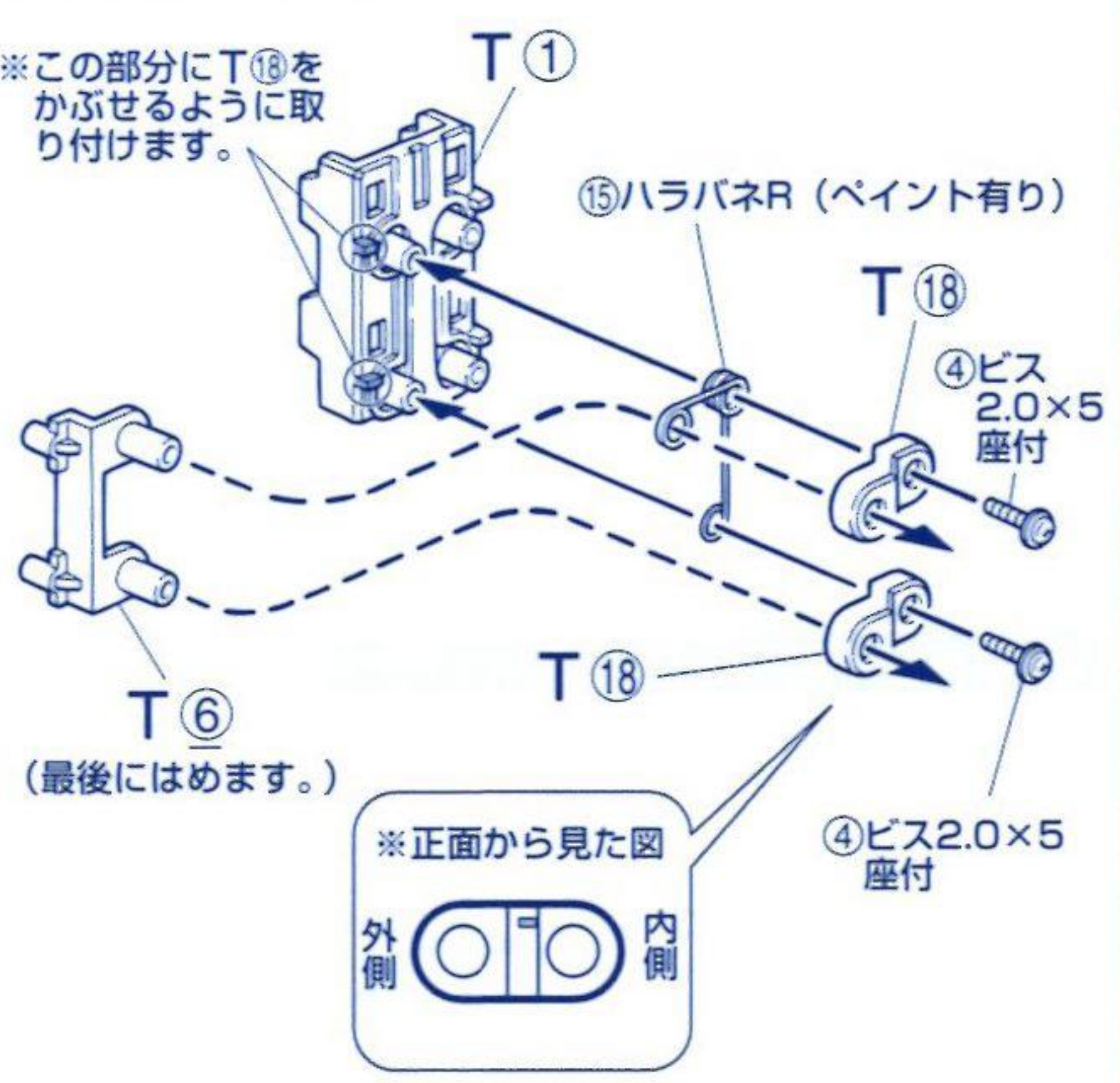
⑰ ボディ：腹部完成

A㉕

[腹基部]

A㉑

A㉔

A⑳

⑱ ボディ：股関節フレーム

※ビスの締めすぎに注意！

[右]

T㉒とT㉓

（最後にはめます。）①ビス2.0×4

S⑦

X41

S⑥

S⑩

広い方

せまい方

[左]

T㉑とT㉔

S⑧

X41

（最後にはめます。）①ビス2.0×4

広い方

せまい方

S⑨

S⑤

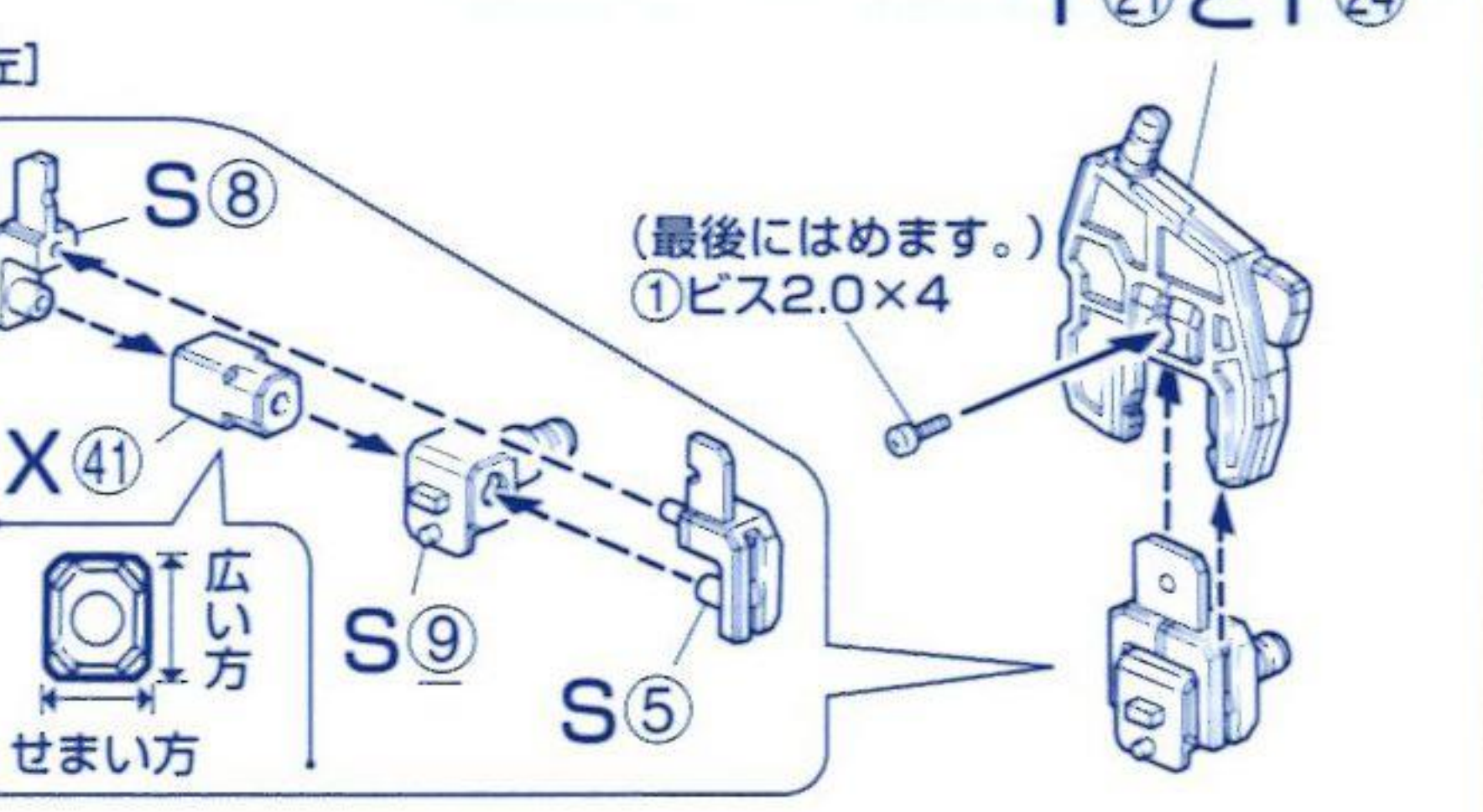
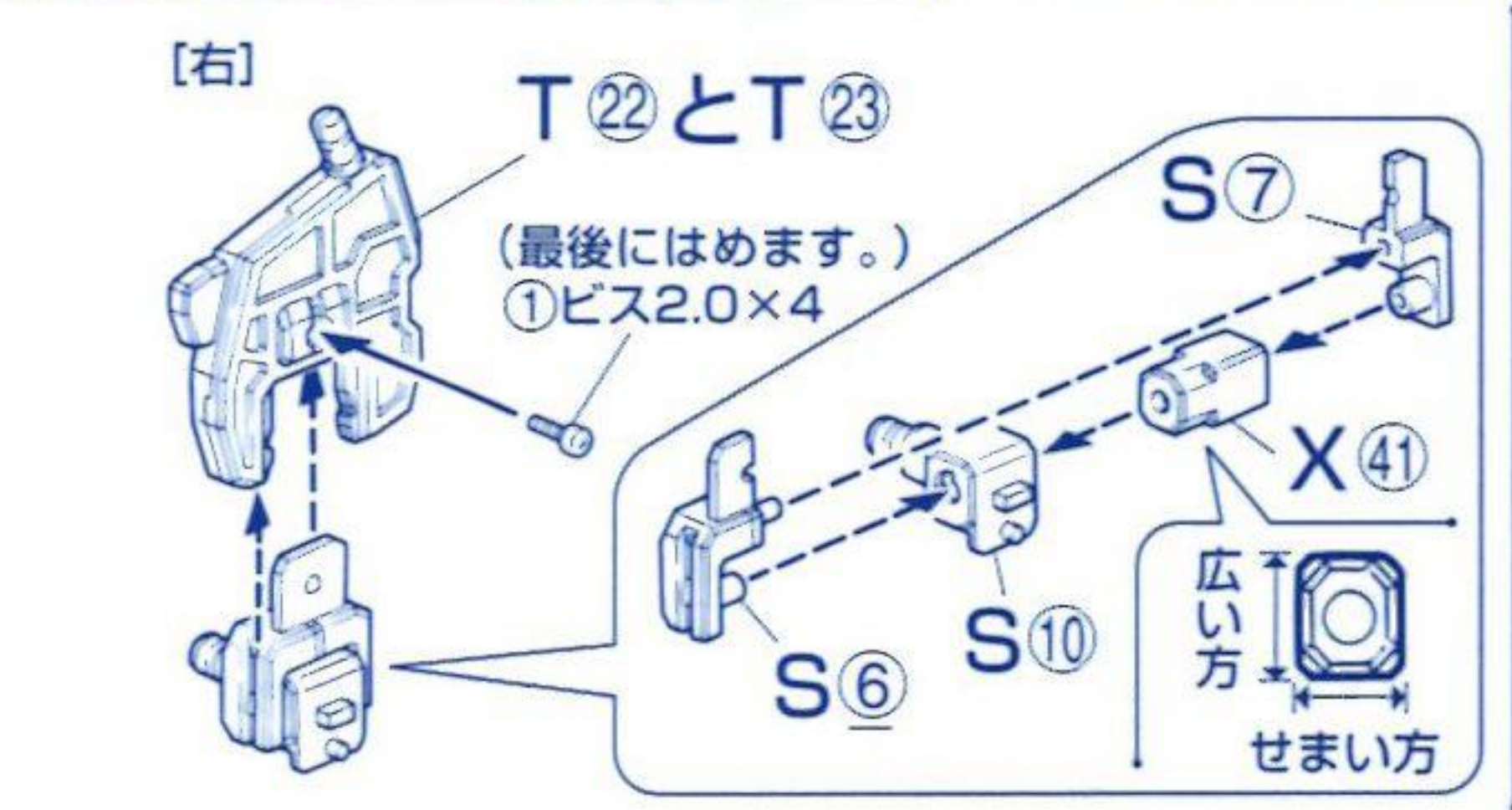
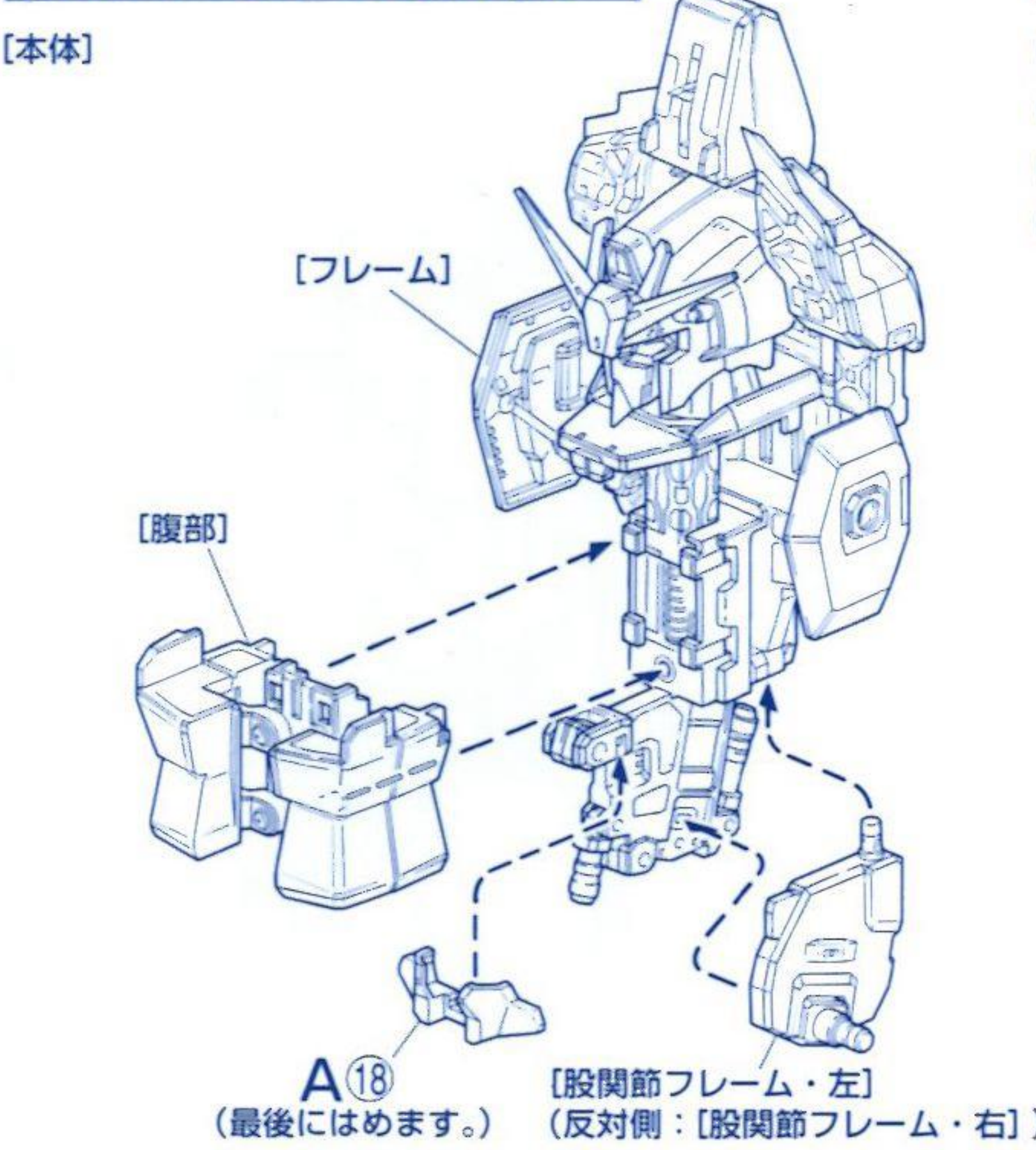
⑲ ボディ：各パーツの取り付け

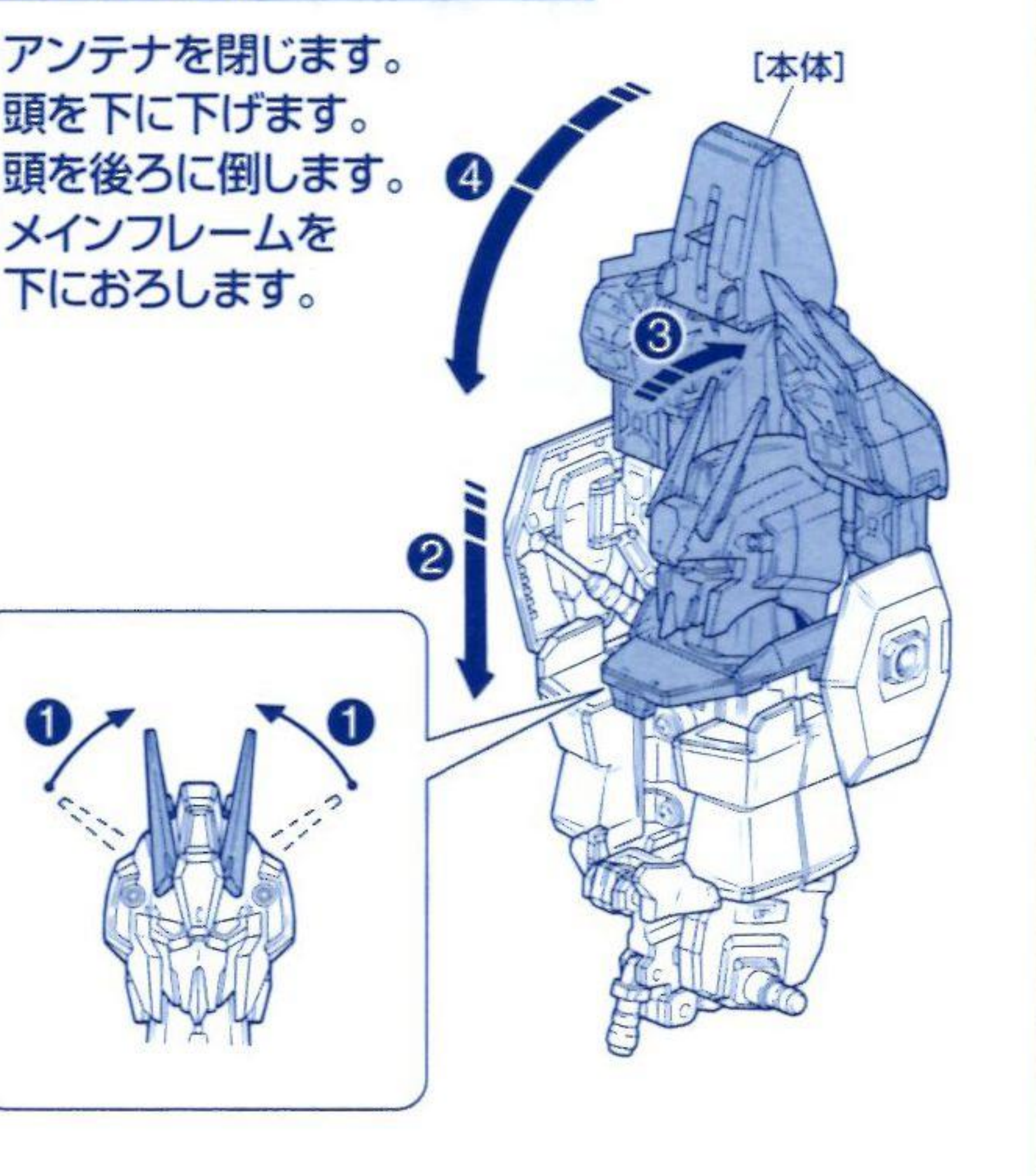
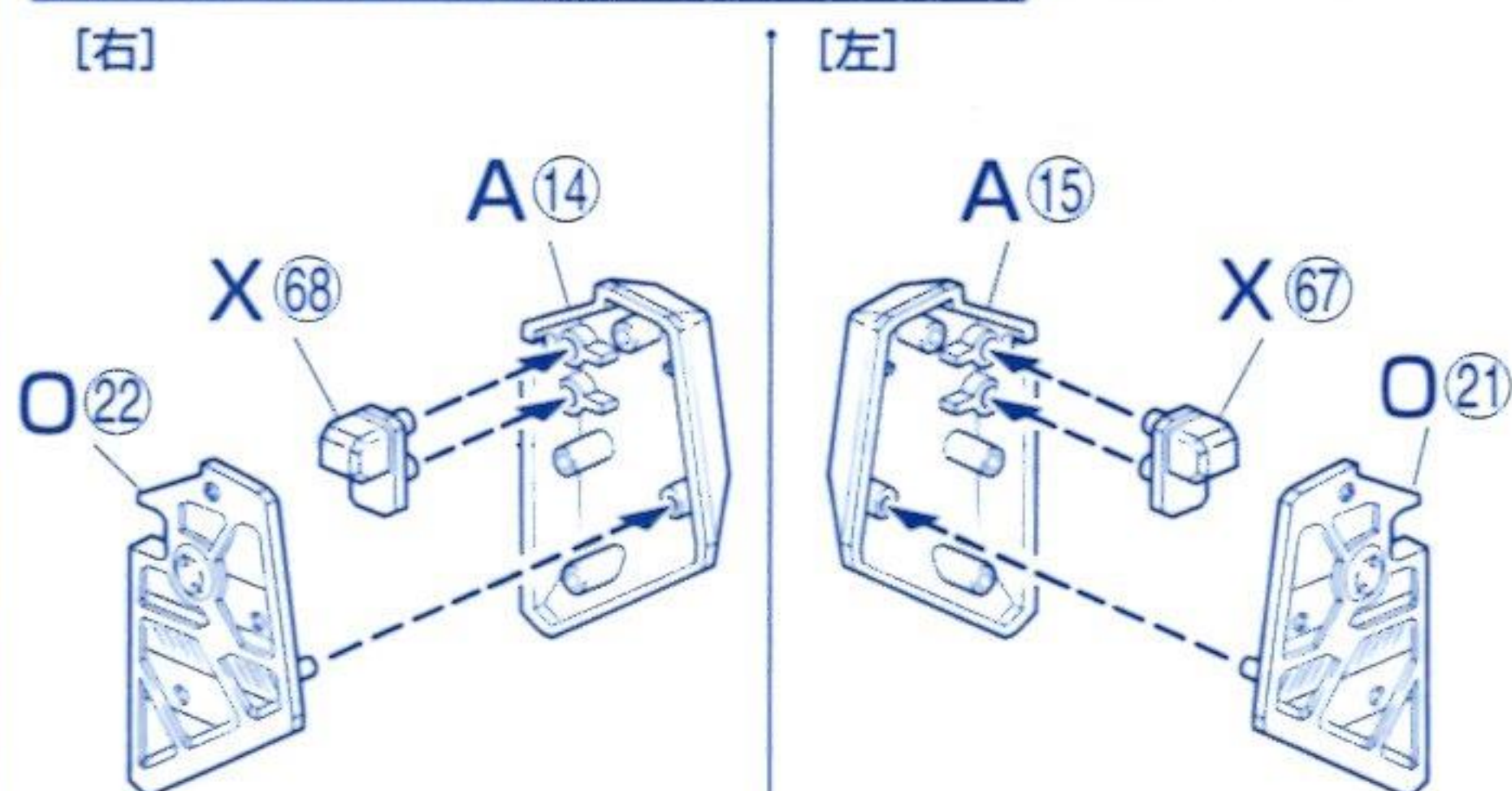
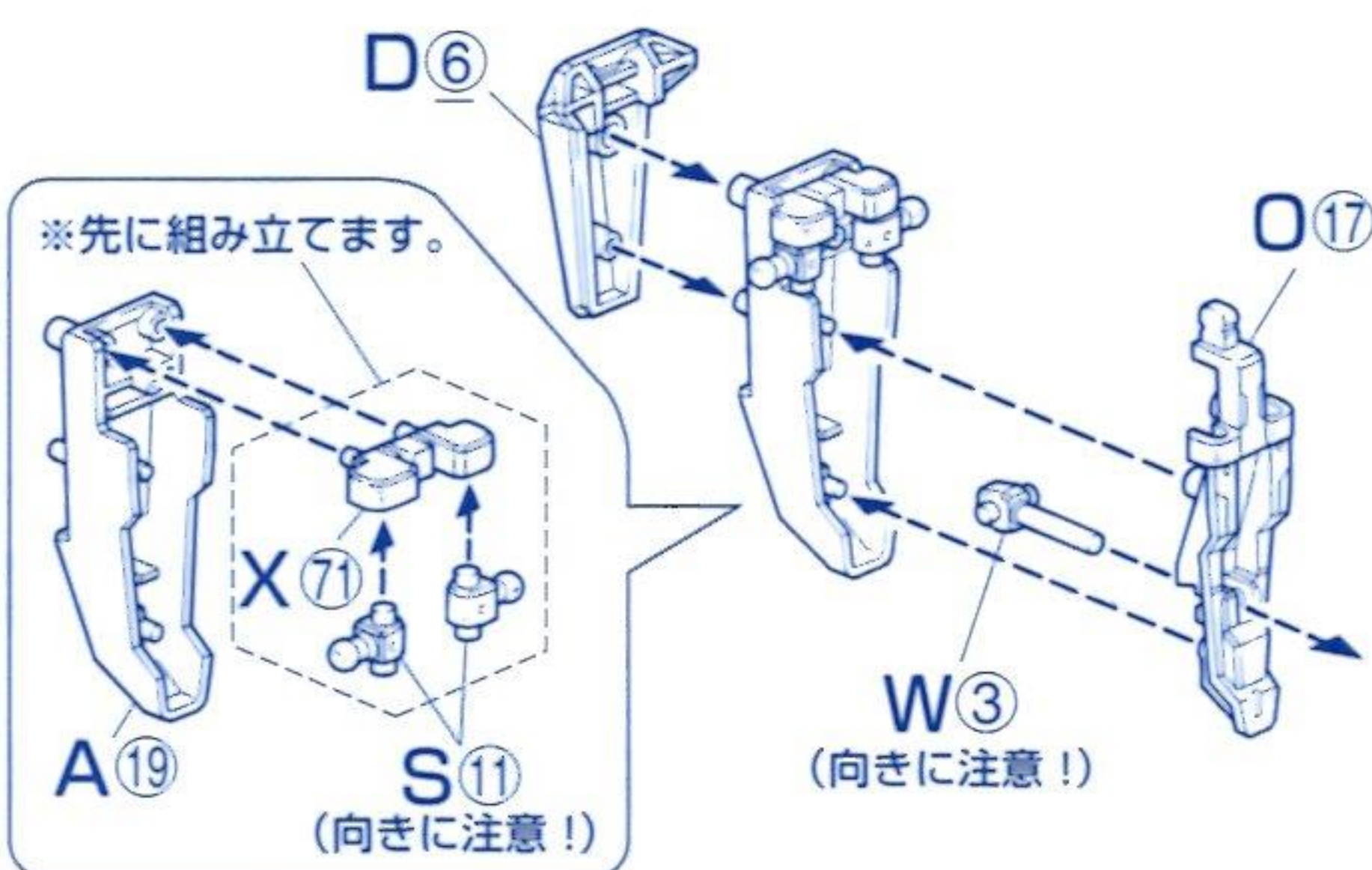
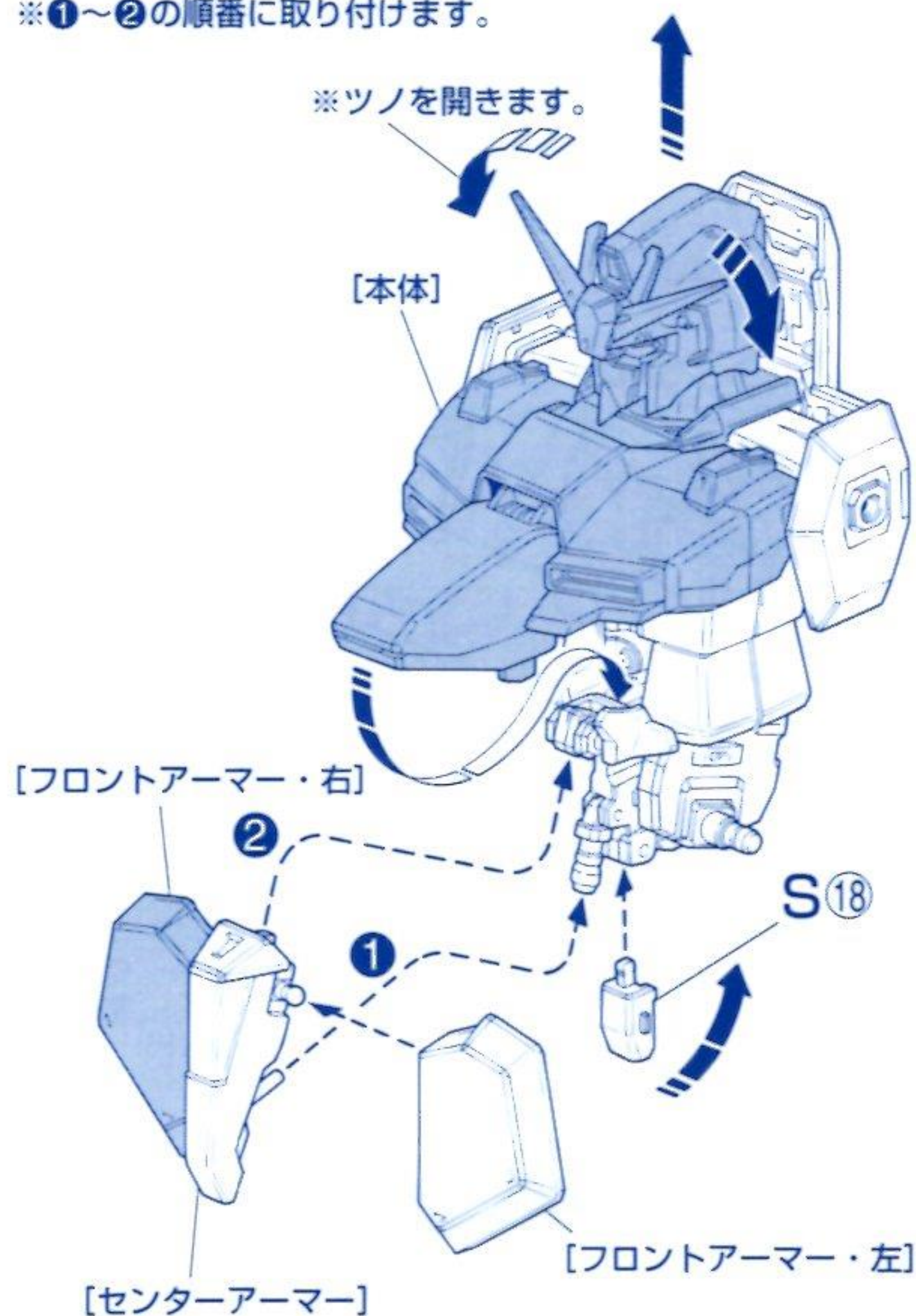
[本体]

[フレーム]

[腹部]

A⑱（最後にはめます。）

[股関節フレーム・左]（反対側：[股関節フレーム・右]）

⑳ ボディ：変形

1. アンテナを閉じます。
2. 頭を下に下げます。
3. 頭を後ろに倒します。
4. メインフレームを下におろします。

[本体]

BODY ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、A・D・G・N・O・S・W・Xです。

■ボディ組立

㉑ ボディ：フロントアーマー

[右] O㉒ X㊱ A⑭
[左] A⑮ X㊲ O㉑

㉒ ボディ：センターアーマー

※先に組み立てます。
A⑲ X㊶ S⑪ (向きに注意！)
D⑥ O⑰ W③ (向きに注意！)

㉓ ボディ：フロントアーマーの取り付け

※❶〜❷の順番に取り付けます。
※ツノを開きます。
[本体]
[フロントアーマー・右]
S⑱
[センターアーマー]
[フロントアーマー・左]

㉔ ボディ：リアアーマー・カバー

X㊼ A㉖ X㊼

㉕ ボディ：リアアーマー・バーニア

N⑨ G⑦ G⑥ G⑦

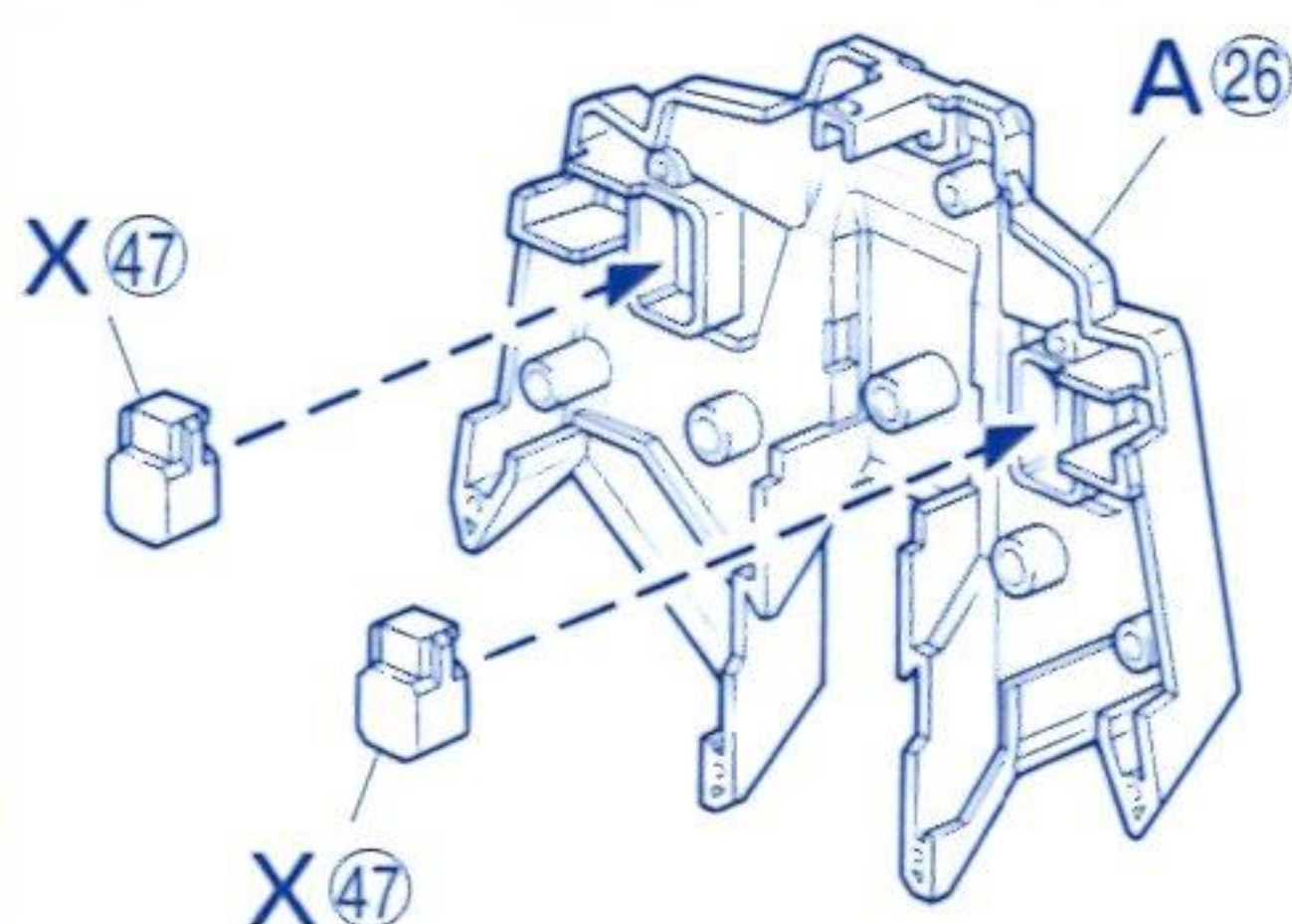
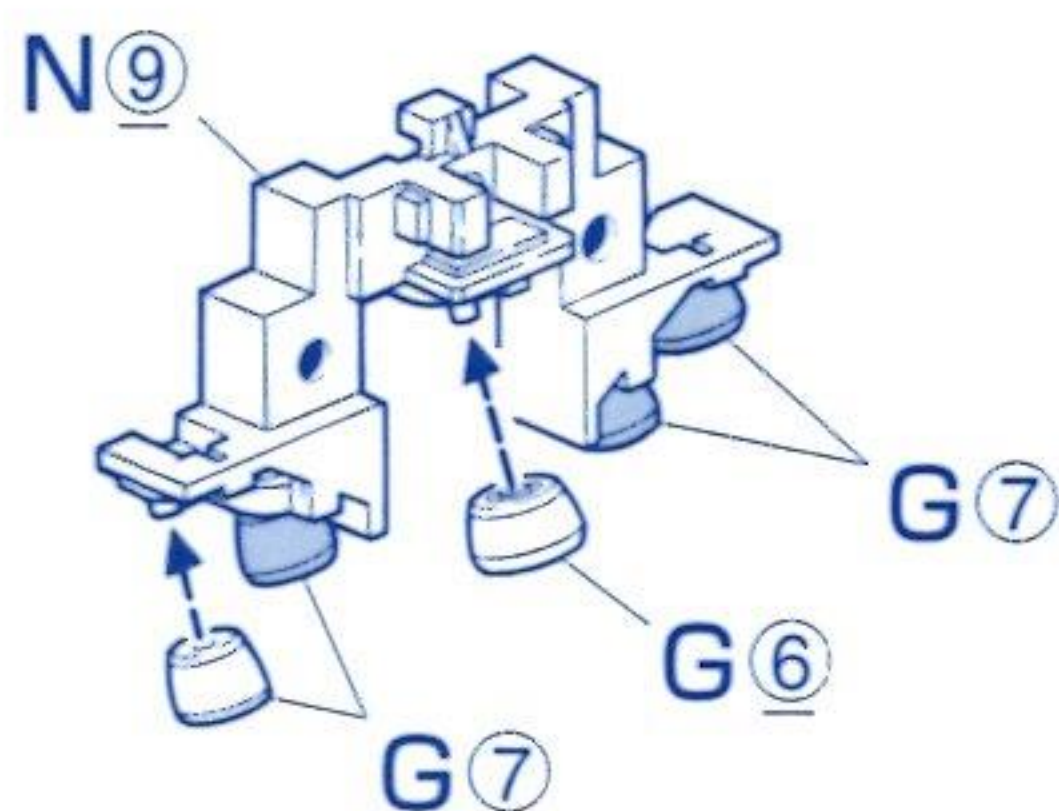
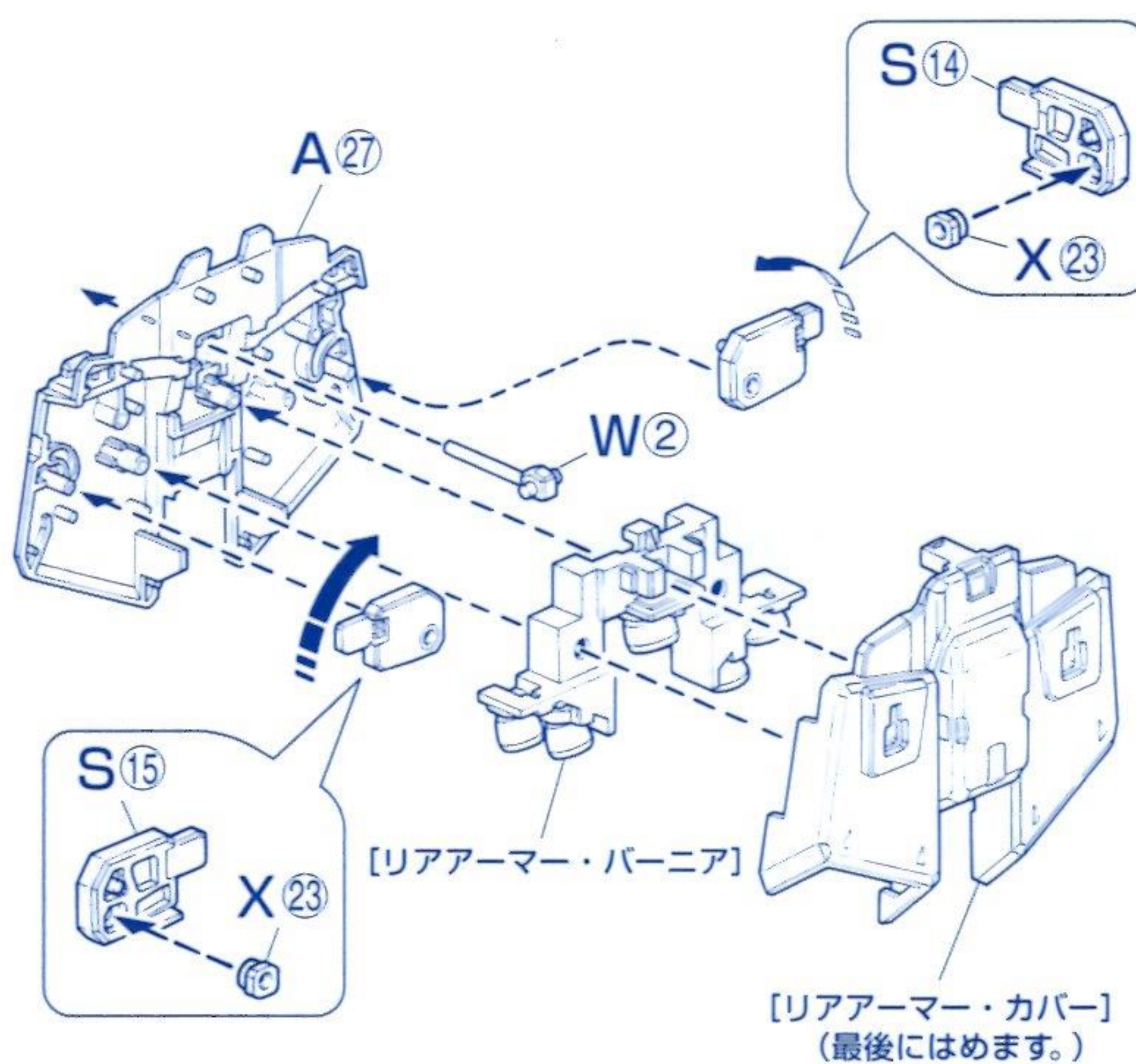
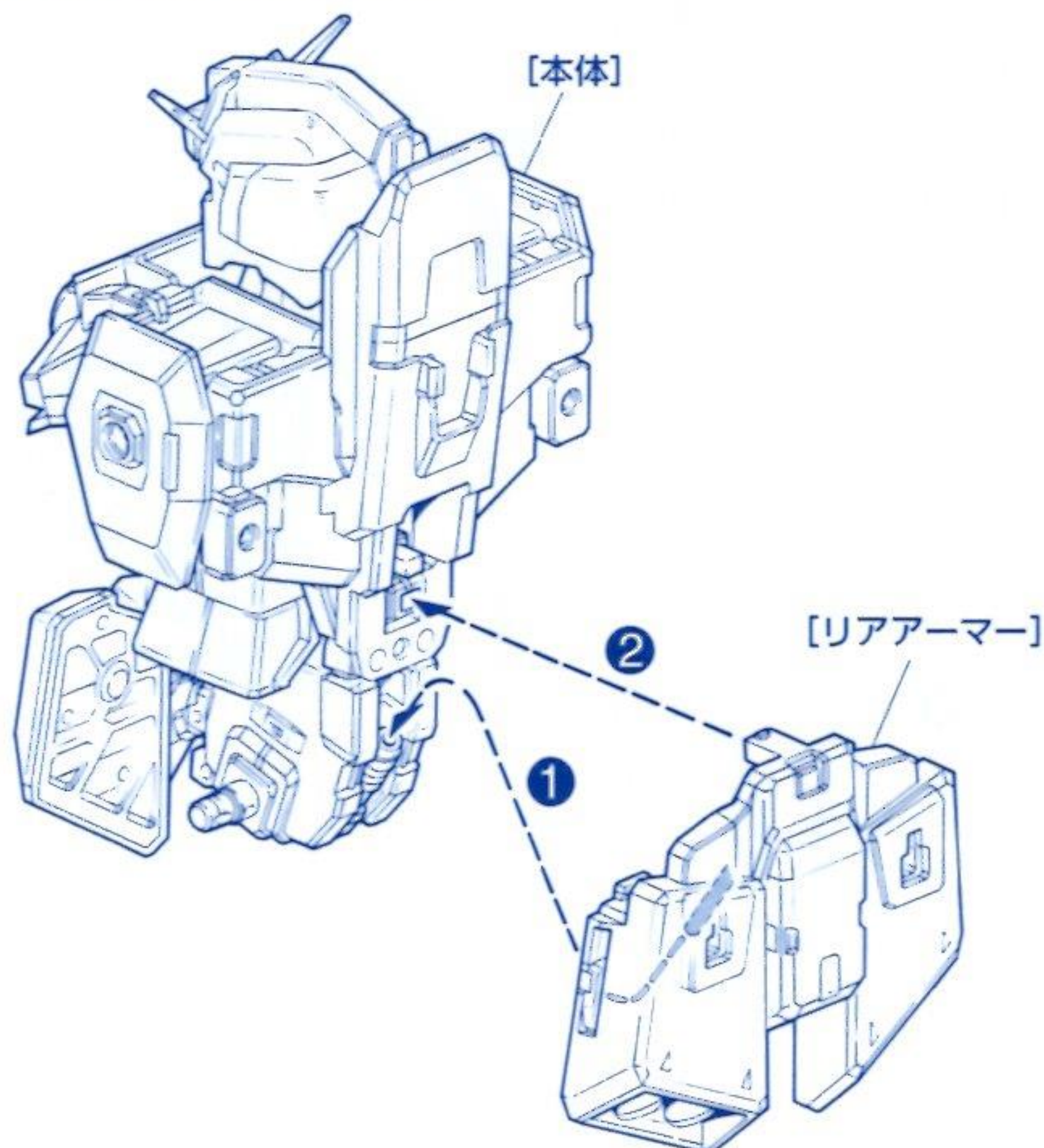
㉖ ボディ：リアアーマー

S⑭ X㉓
A㉗ W②
S⑮ X㉓
[リアアーマー・バーニア]
[リアアーマー・カバー]
(最後にはめます。)

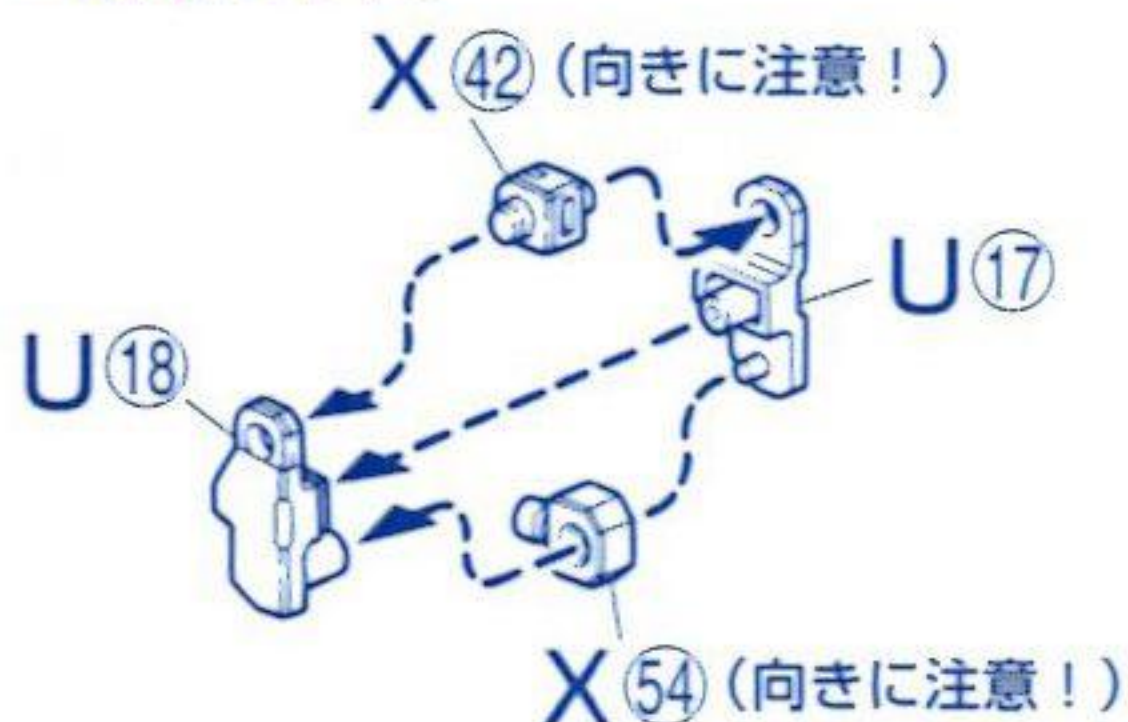
㉗ ボディ：リアアーマーの取り付け

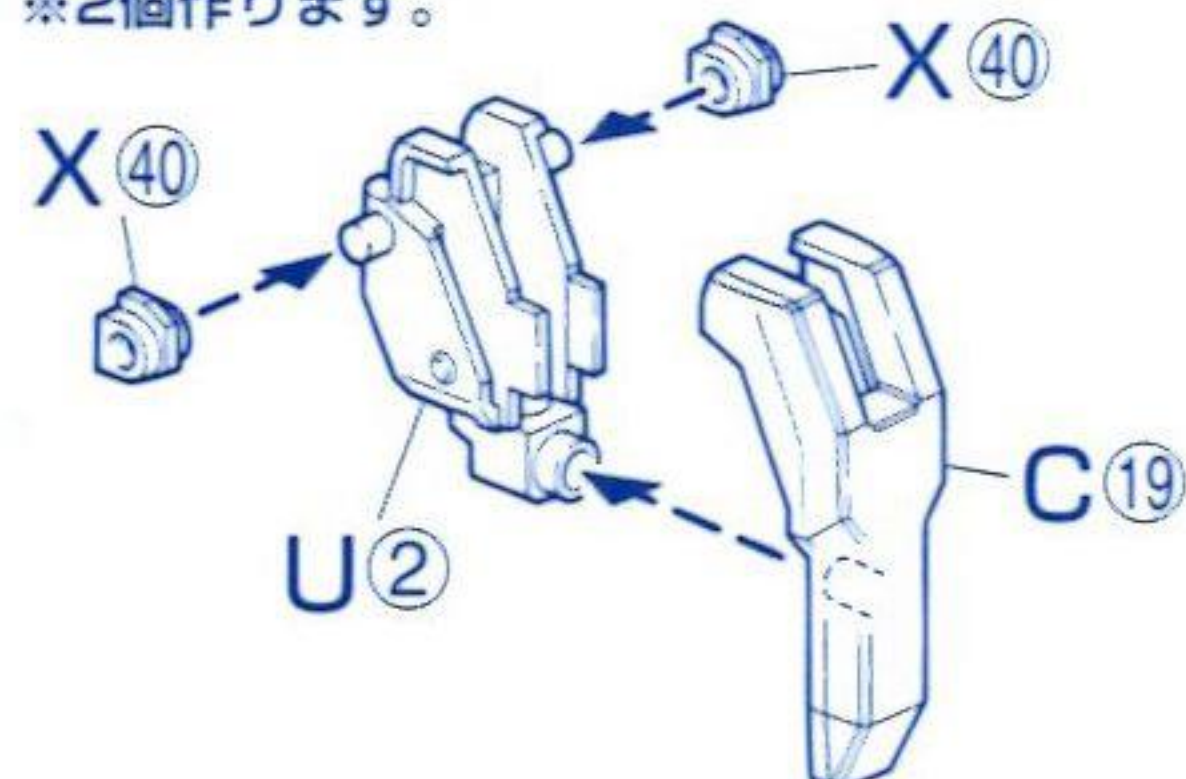
※❶〜❷の順番に取り付けます。
[本体]
[リアアーマー]

㉘ ボディ：ボディの完成

BODY ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、C・E・G・J・P・U・Xです。

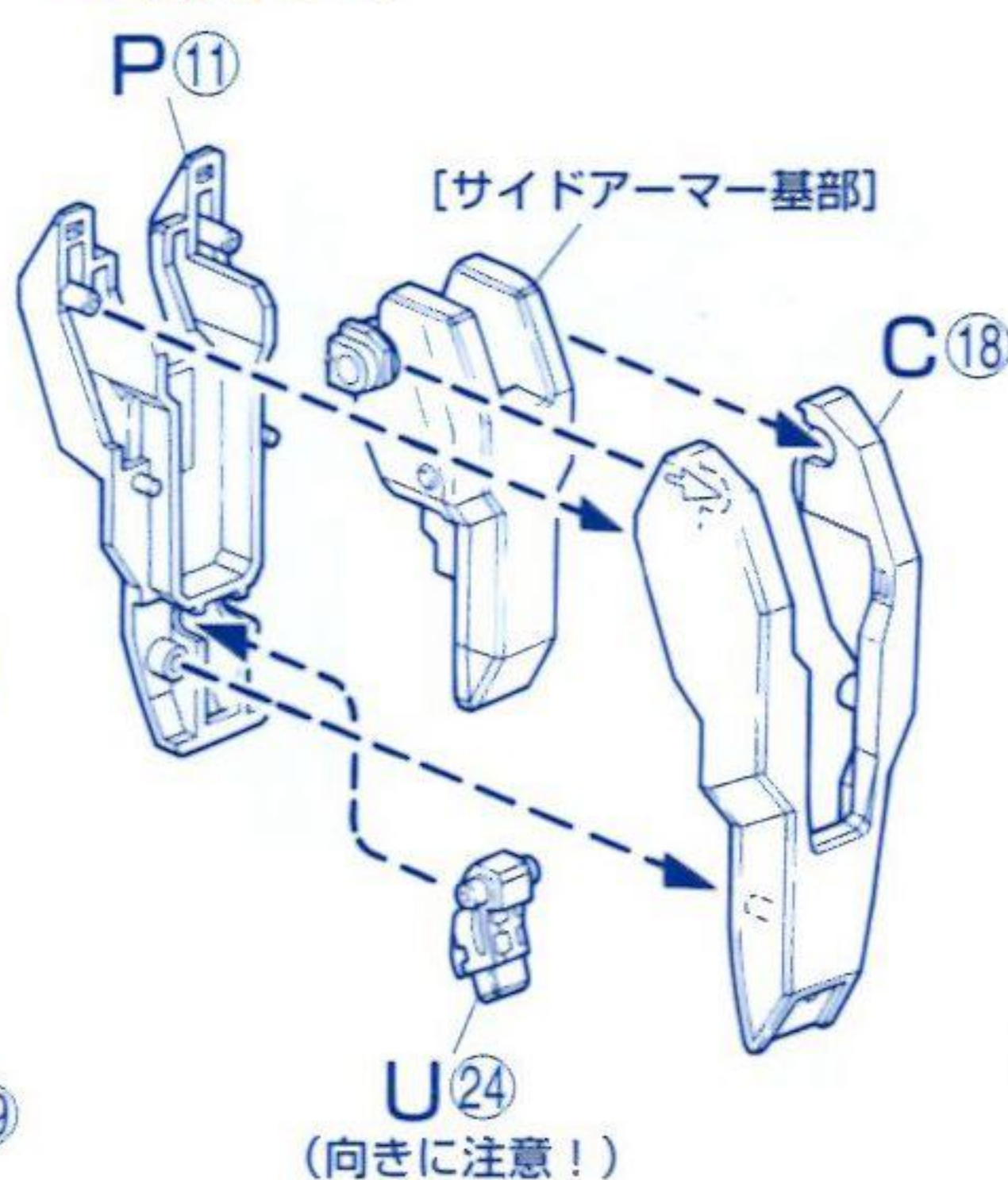
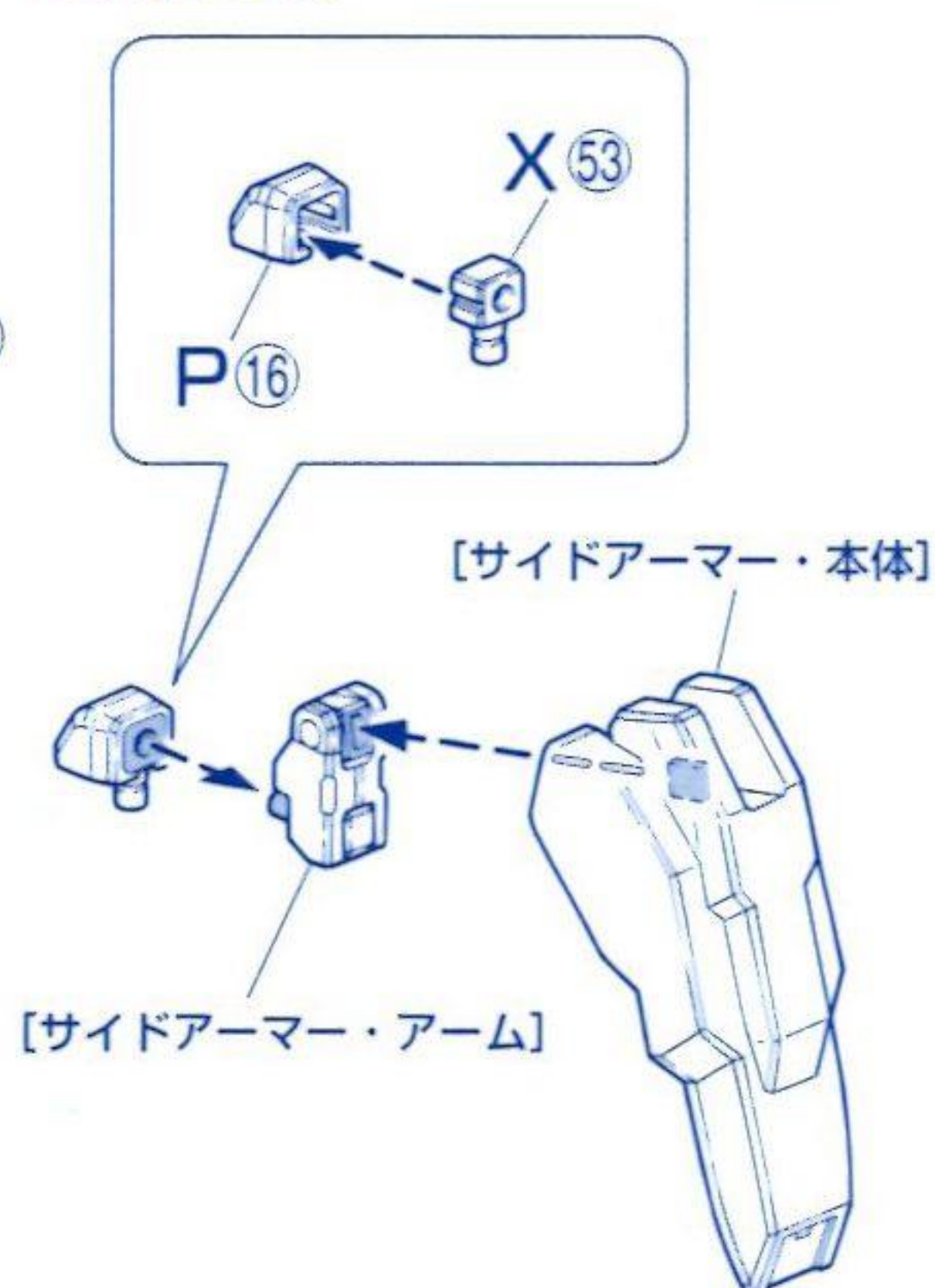
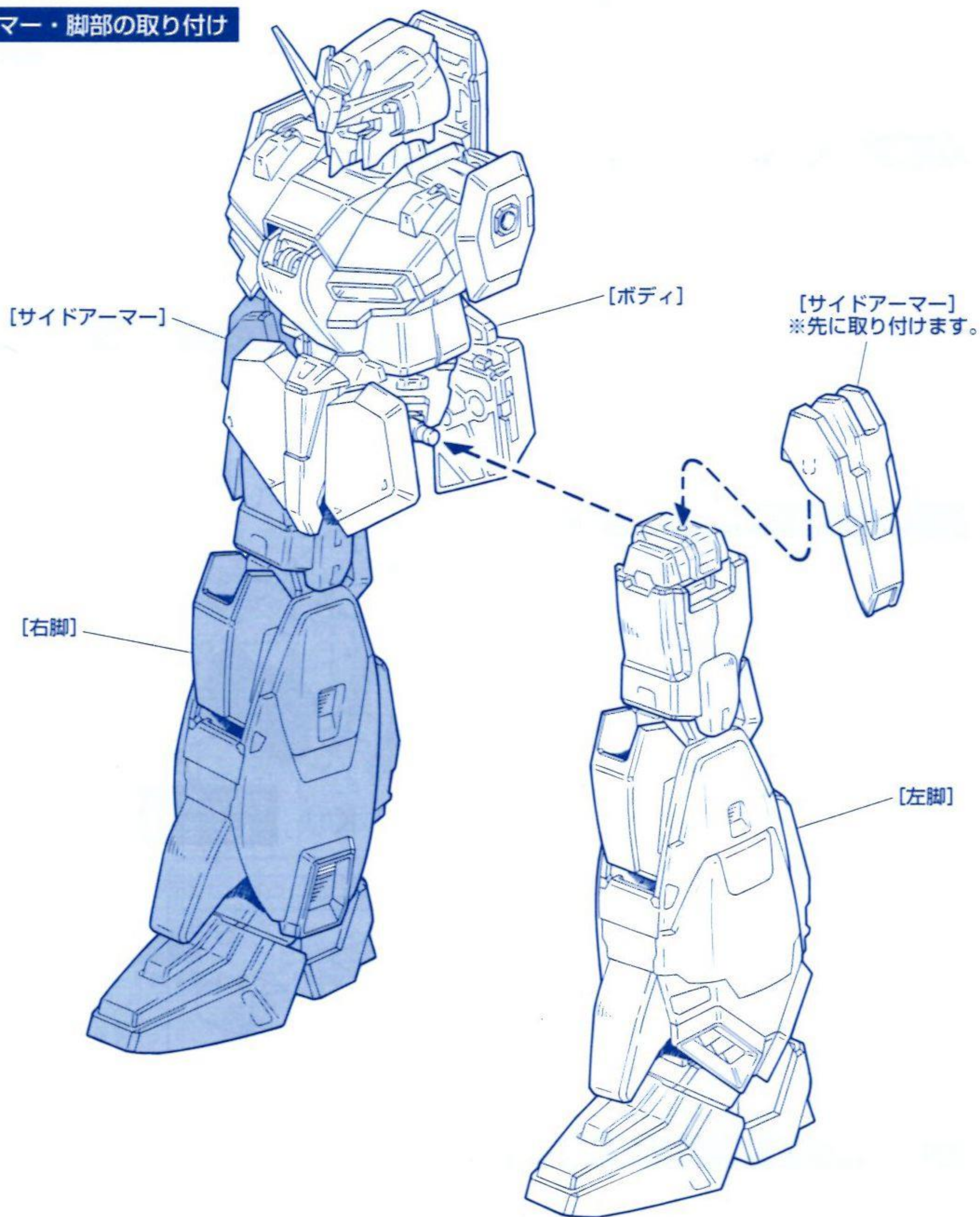
❶ その他：サイドアーマー・アーム
※2個作ります。

X㊷（向きに注意！）
U⑰
U⑱
X54（向きに注意！）

❷ その他：サイドアーマー・基部
※2個作ります。

X㊵
X㊵
U②
C⑲

❸ その他：サイドアーマー・本体
※2個作ります。

P⑪
［サイドアーマー基部］
C⑱
U㉔
（向きに注意！）

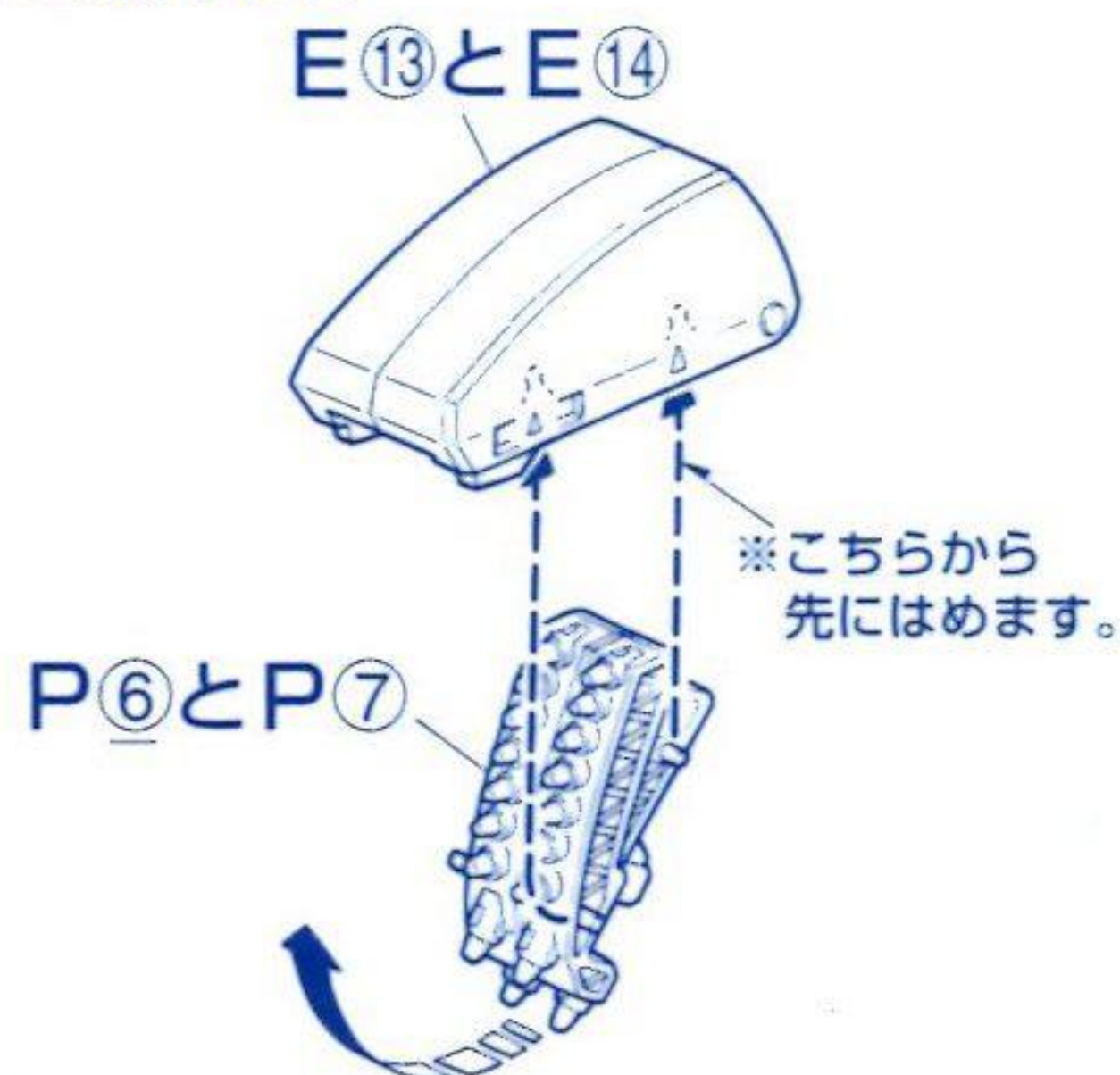
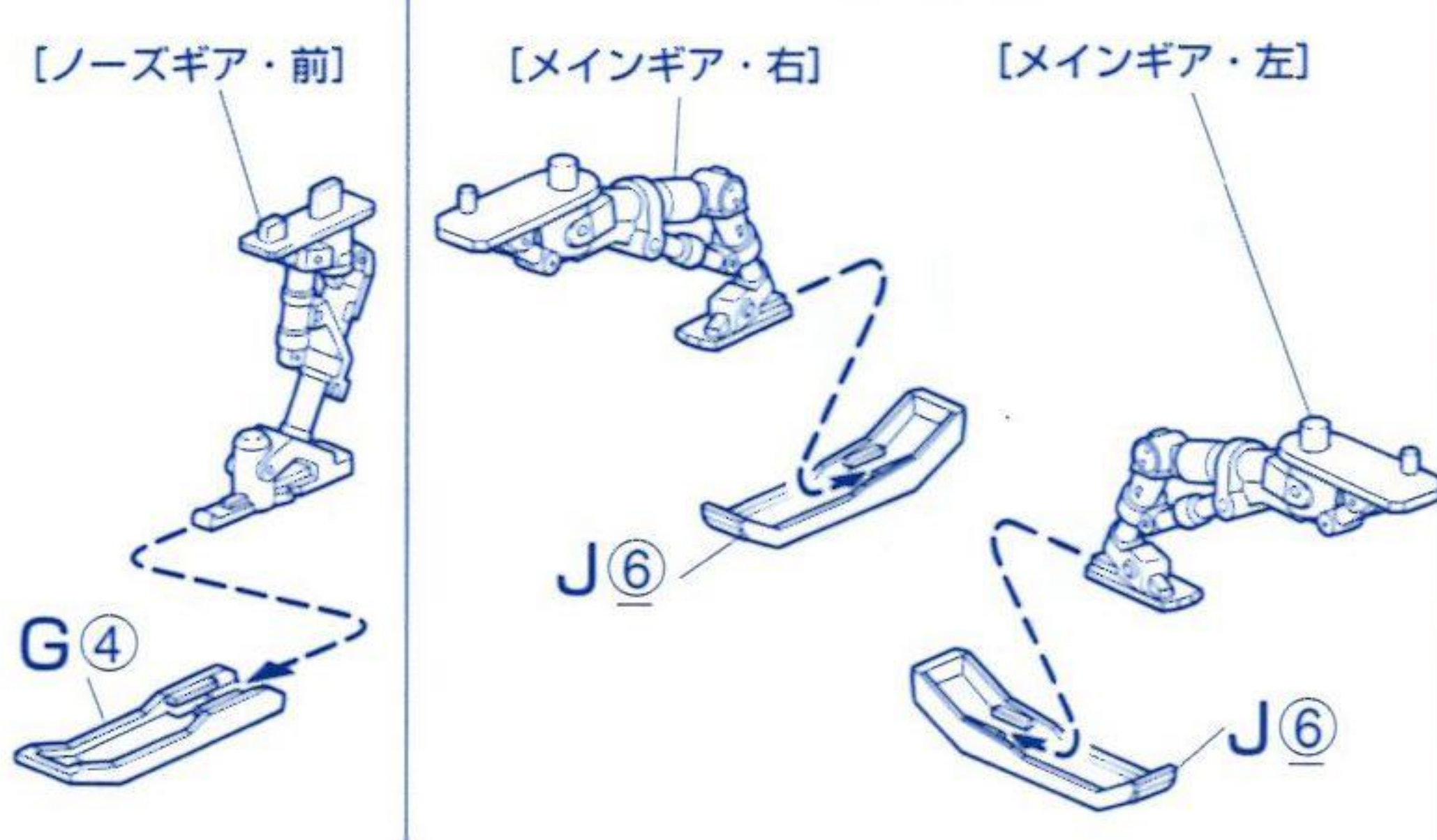
❹ その他：サイドアーマーの完成
※2個作ります。

X53
P⑯
［サイドアーマー・本体］
［サイドアーマー・アーム］

❺ その他：サイドアーマー・脚部の取り付け

［サイドアーマー］
［ボディ］
［サイドアーマー］
※先に取り付けます。
［右脚］
［左脚］

❻ その他：グレネードランチャー用マガジン
※2個作ります。

E⑬とE⑭
※こちらから
先にはめます。
P⑥とP⑦

❼ その他：ウェイブライダー用ノーズ・メインギア

［ノーズギア・前］
G④
［メインギア・右］
J⑥
［メインギア・左］
J⑥

※このページで使用するパーツは、A・G・K・S・X・Y・電池金具パーツ⑯⑰・発光ダイオードです。

❶ テールスタビライザー：電池金具

[本体基部]

S⑯（向きに注意！）（金具をはめた後にはめます。）

X⑬ K⑧

＋（プラスマーク）のある方が手前になります。

コイン電池（CR1220）

⑯スタビ金具A

⑰スタビ金具B

S㉔（金具をはめた後にはめます。）

K① G⑩

27±1mm

28±1mm

発光ダイオードC（赤）

短い方

長い方

※LED（発光ダイオード）を点灯させたい方はコイン電池（CR1220・別売り）をご使用ください。

❷ テールスタビライザー：本体

※ビスの締めすぎに注意！

[本体基部] A⑬

①ビス 2.0×4

Y② Y①

遮光シール㋒

G②（最後にはめます。）

点灯テスト

スイッチを入れて、点灯するか確認してください。

ON OFF S⑯

点灯しない場合

1.電池の＋－（プラスマイナス）は合っていますか。
2.電池は古くありませんか。
3.発光ダイオードの向きは合っていますか。
4.接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点がつくように、発光ダイオードの足や電池金具を微調整して点灯するようにします。

❸ テールスタビライザー：ジョイント

K⑩ X⑯ K⑪

❹ テールスタビライザー：カバー

[右]

K⑮ X㊺（向きに注意！）

[左]

K⑨ X㊺（向きに注意！）

❺ テールスタビライザー：アーム

[ジョイント] [カバー・右] [カバー・左]

※下の図のようにはめ込んでから[カバー・左]をはめ込みます。

[カバー・右] K⑬ [ジョイント]

K⑬ ※先に取り付けます。

X⑫ S㉑ S㉒ X⑭

[本体]

❻ テールスタビライザー：テールスタビライザーの完成

❼ テールスタビライザー：コイン電池の交換方法

※❶～❸は、はずす順番です。

①ビス2.0×4

コイン電池（CR1220）

TAIL STABILIZER ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、I・K・M・U・X・Y・電池金具パーツ⑱～㉑・バネパーツ㉔・発光ダイオード・リード線・チューブです。

※リード線を取り付ける時、リード線の被覆ははがさないでください。

❶ ウイング：アーム

[右]
X㊾ U㊲ K⑭ U㊱ X61 （向きに注意！） X㊴

[左]
X㊴ U㊲ K⑫ X㊾ U㊱ X61 （向きに注意！）

❷ ウイング：電池金具1

[基部・右]
※左右作ります。
※ビスの締めすぎに注意！

M⑪ X63
リード線
リード線（グレー）
⑲ウイング金具G
①ビス2.0×4
リード線（黒）
※この時リード線は、ページ下のメモリに合わせて25ｃｍにカットしておきます。
⑱ウイング金具F
①ビス2.0×4
I⑦（先にはめます。）
[アーム・右]
[左用]
[アーム・左]

❸ ウイング：電池金具2

[ウイング小]
※左右作ります。
I②
㉑ウイング金具B
⑳ウイング金具A
X㊴
I⑤
8±1mm 12±1mm
遮光のためシールを押さえておきます。

[右用]
⑤チューブ（4mmに切ります。）
足の長い方
発光ダイオードA（黄緑）
遮光シールㇰ（先に貼ります。）
遮光シールイ
Y④

[左用]
⑤チューブ（4mmに切ります。）
足の長い方
発光ダイオードB（赤）
遮光シールㇰ（先に貼ります。）
遮光シールイ
Y③

このラインを目安にシールを貼ります。

※遮光シールㇰとイはスキ間があかないように貼ります。

点灯テスト

ウイング金具Aに＋（プラス側）、ウイング金具Bに－（マイナス側）がくるように、ピン電池（BR435）をあてて点灯するか確認してください。

ピン電池（BR435）
⊕ ⊖
電池の極性

■注意
- ●充電・ショート・分解・加熱・火中投入禁止。
- ●他の金属や電池とまぜないこと。
- ●廃棄や保存はテープなどで絶縁のこと。
- ※上記のことをお守りください。発熱・破裂・発火の原因になります。
- ●電池は幼児の手の届かない所に置くこと。飲み込んだ場合は医師にご相談ください。

点灯しない場合

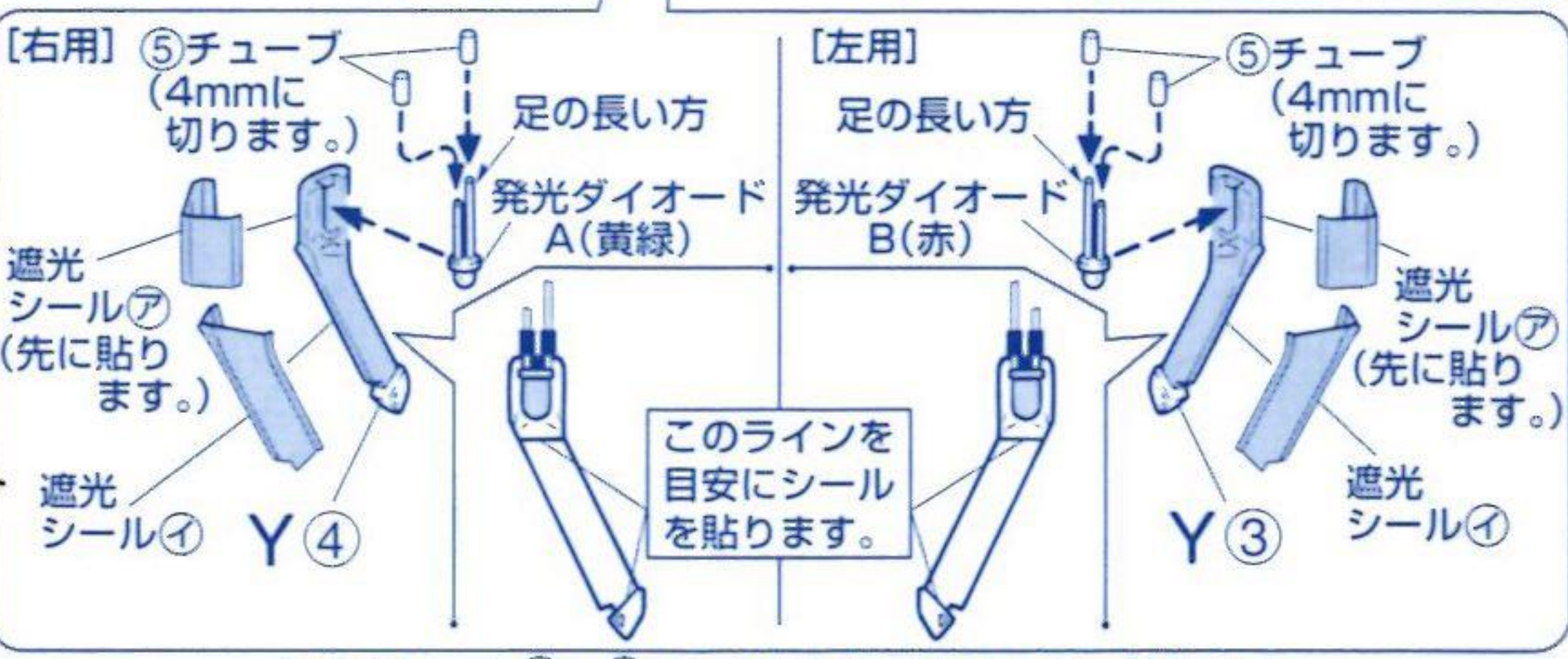
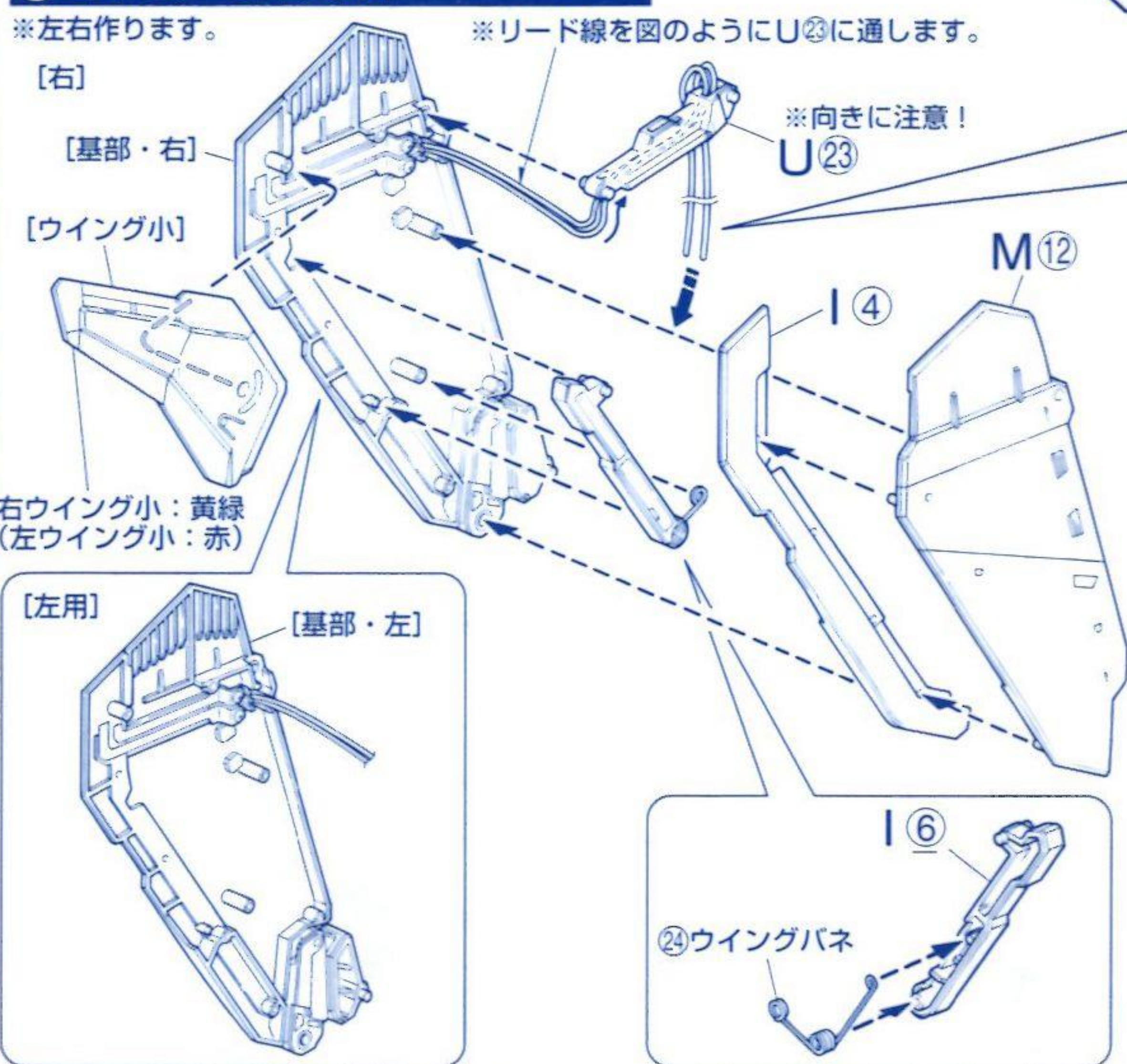
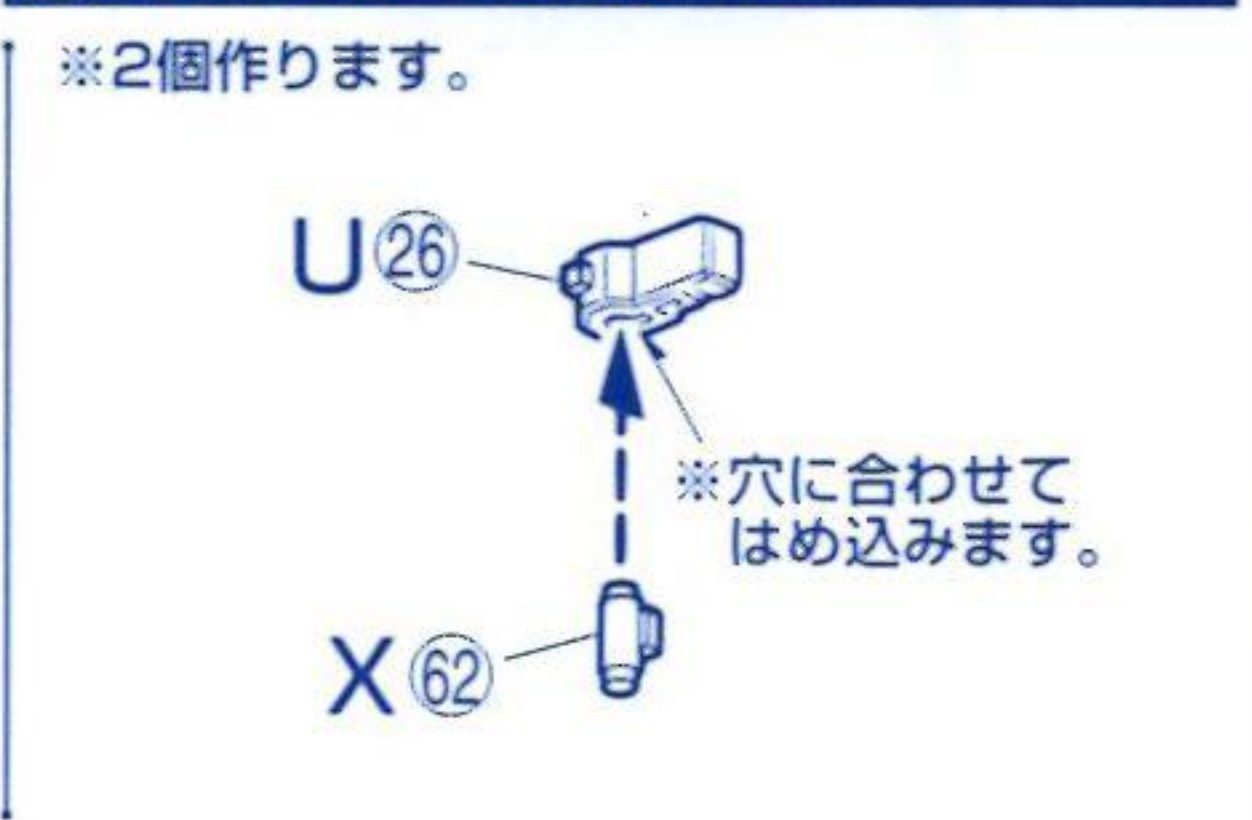
1.電池の＋－（プラスマイナス）は合っていますか。
2.電池は古くありませんか。
3.発光ダイオードの向きは合っていますか。
4.接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点がつくように、発光ダイオードの足や電池金具を微調整して点灯するようにします。

❹ ウイング：ウイング大

※左右作ります。
※リード線を図のようにU㉓に通します。
[右]
[基部・右]
※向きに注意！
U㉓
[ウイング小]
M⑫
I④
右ウイング小：黄緑
（左ウイング小：赤）
[左用]
[基部・左]
I⑥
㉔ウイングバネ

❺ ウイング：ジョイント

※2個作ります。
U㉖
※穴に合わせてはめ込みます。
X62

0　100(mm)

※このページで使用するパーツは、L・M・N・U・X・電池金具パーツ㉒㉓㉕です。
※リード線を取り付ける時、リード線の被覆ははがさないでください。

■ウイング組立

❻ ウイング：カバー外側

[左]
L④
X㊳（向きに注意！）
M⑦
X㊿
N②
X㊲（向きに注意！）
[ジョイント]（向きに注意！）
[右]
L②
X㊳（向きに注意！）
X㊲（向きに注意！）
[ジョイント]（向きに注意！）
N①

❼ ウイング：カバー内側

[右]
[左]
X63
X43
L①
L③
M⑨
X60
X63
X43
X63
（向きに注意！）
X60
M⑨
X63
㉓ウイング金具D
U㉟
U㉞
㉒ウイング金具C（ペイント有り）
（向きに注意！）

❽ ウイング：本体

※ビスの締めすぎに注意！

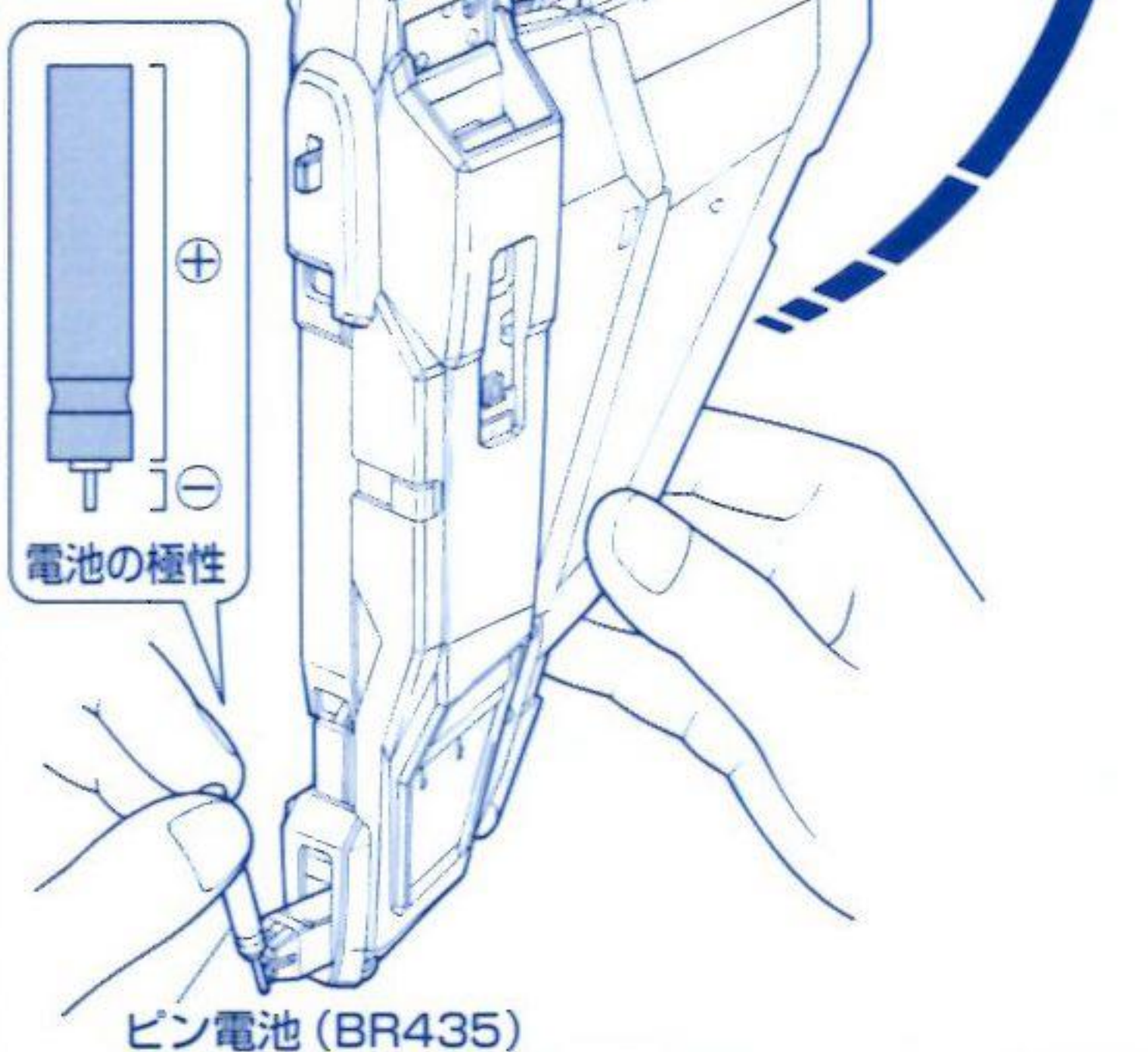
③ビス2.6×8
[カバー外側・右]
[右]
[ウイング大・右]
リード線（黒）
※先にカバー外側にリード線を取り付けてから２本のリード線を図のようにミゾにはめ込みます。
リード線（グレー）
[ウイング大・右]
[カバー内側・右]
リード線（グレー）
リード線（黒）
①ビス2.0×4
㉕ウイング金具E
※先に取り付けます。

[左]
③ビス2.6×8
[カバー外側・左]
リード線（グレー）
[ウイング大・左]
※先にカバー外側にリード線を取り付けてから２本のリード線を図のようにミゾにはめ込みます。
リード線（黒）
[カバー内側・左]
[ウイング大・左]
リード線（グレー）
リード線（黒）
①ビス2.0×4
㉕ウイング金具E
※先に取り付けます。

WING ASSEMBLE

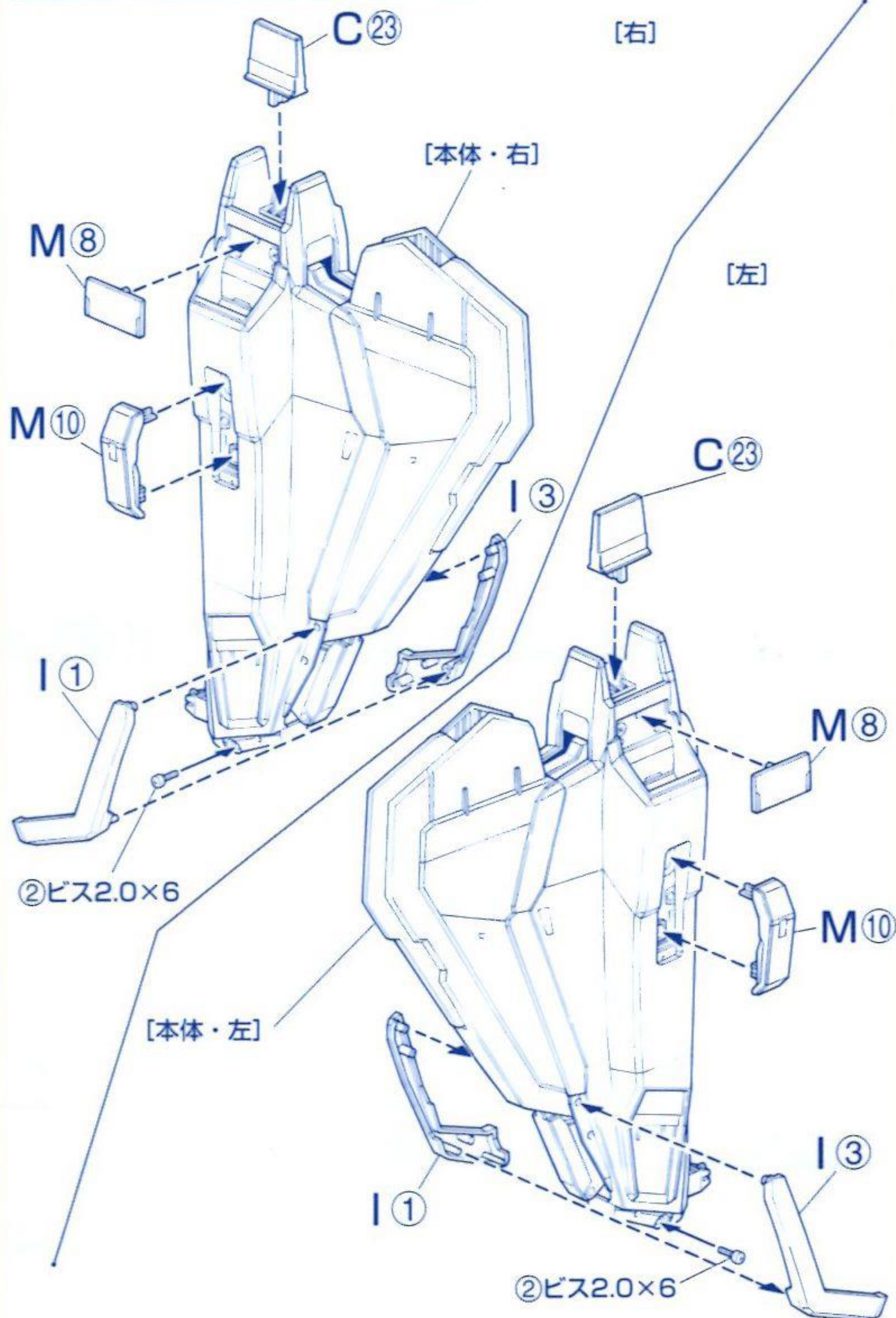
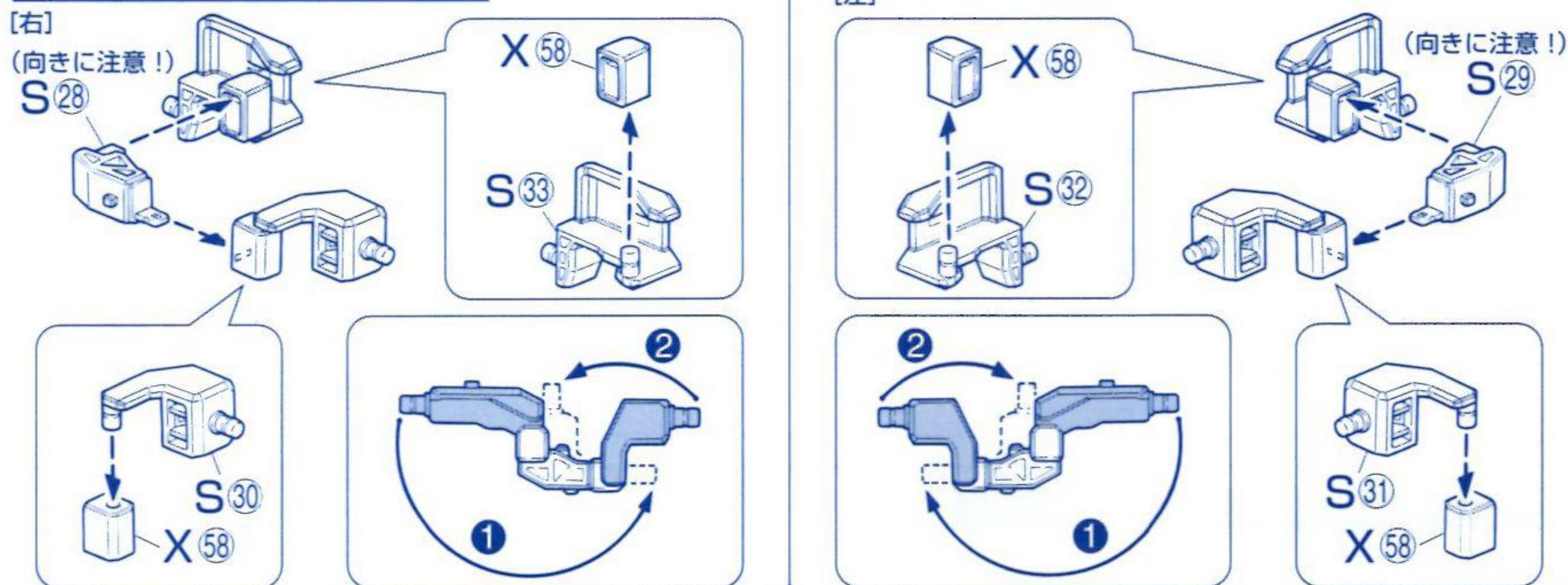
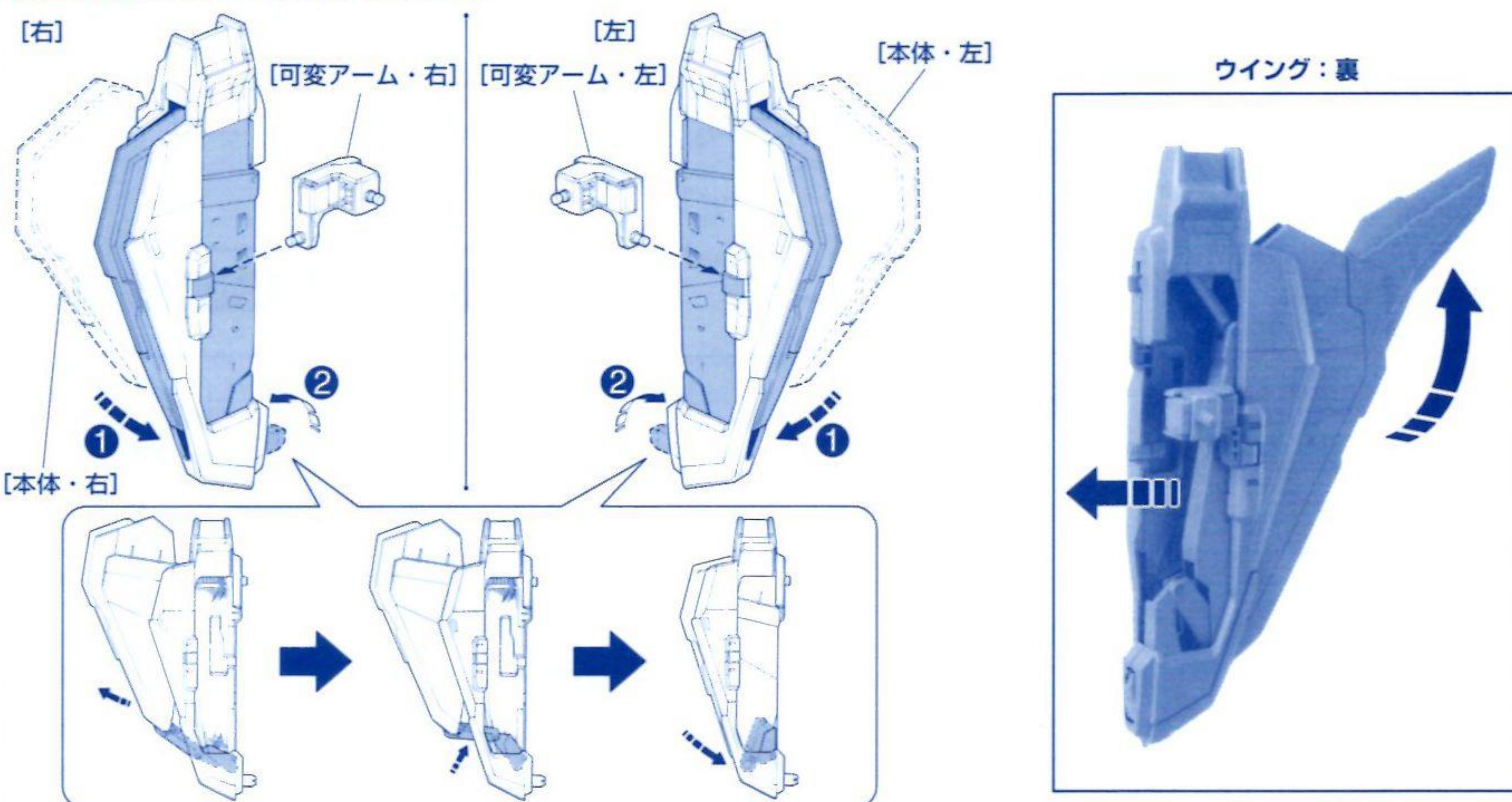
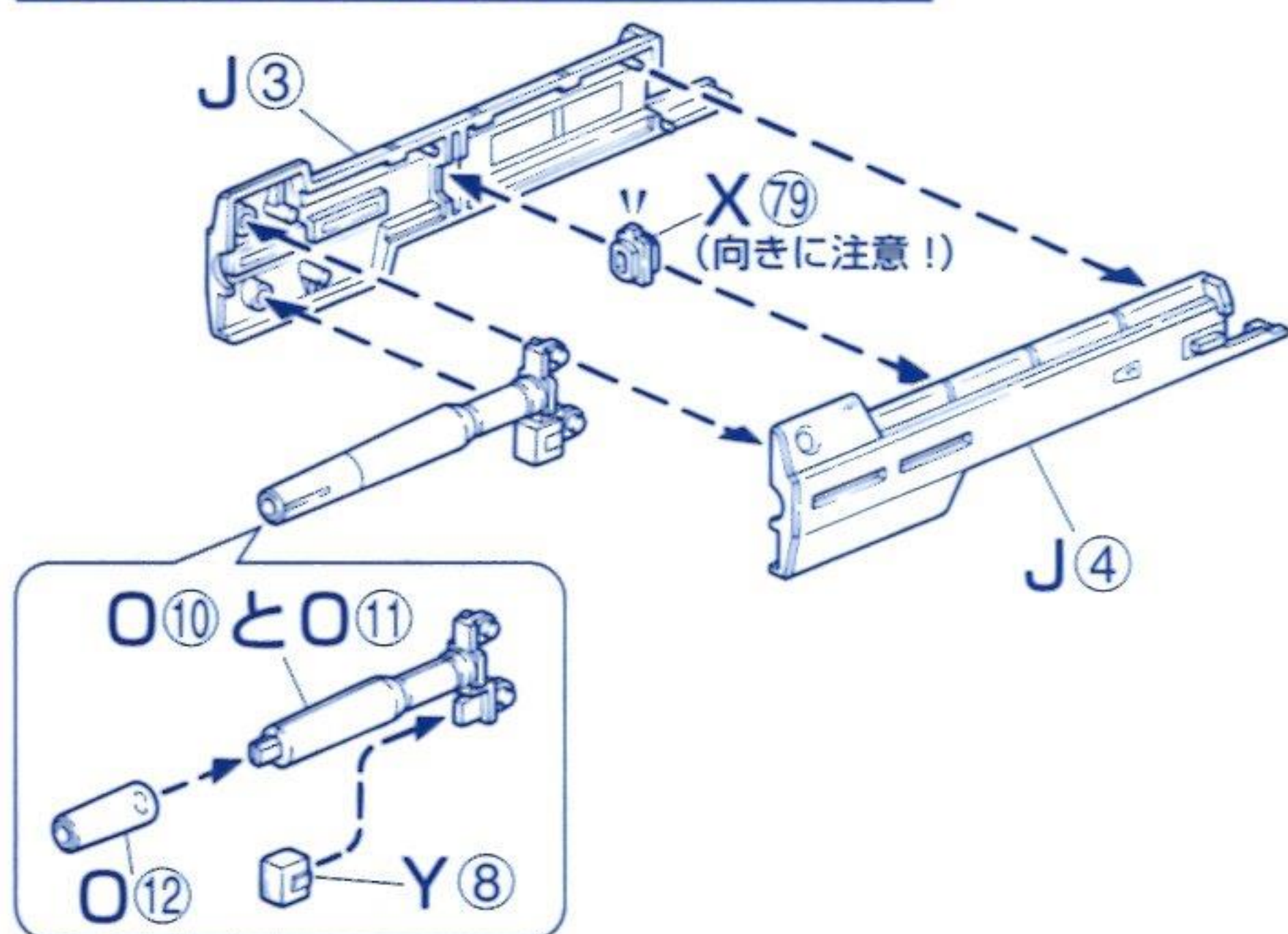
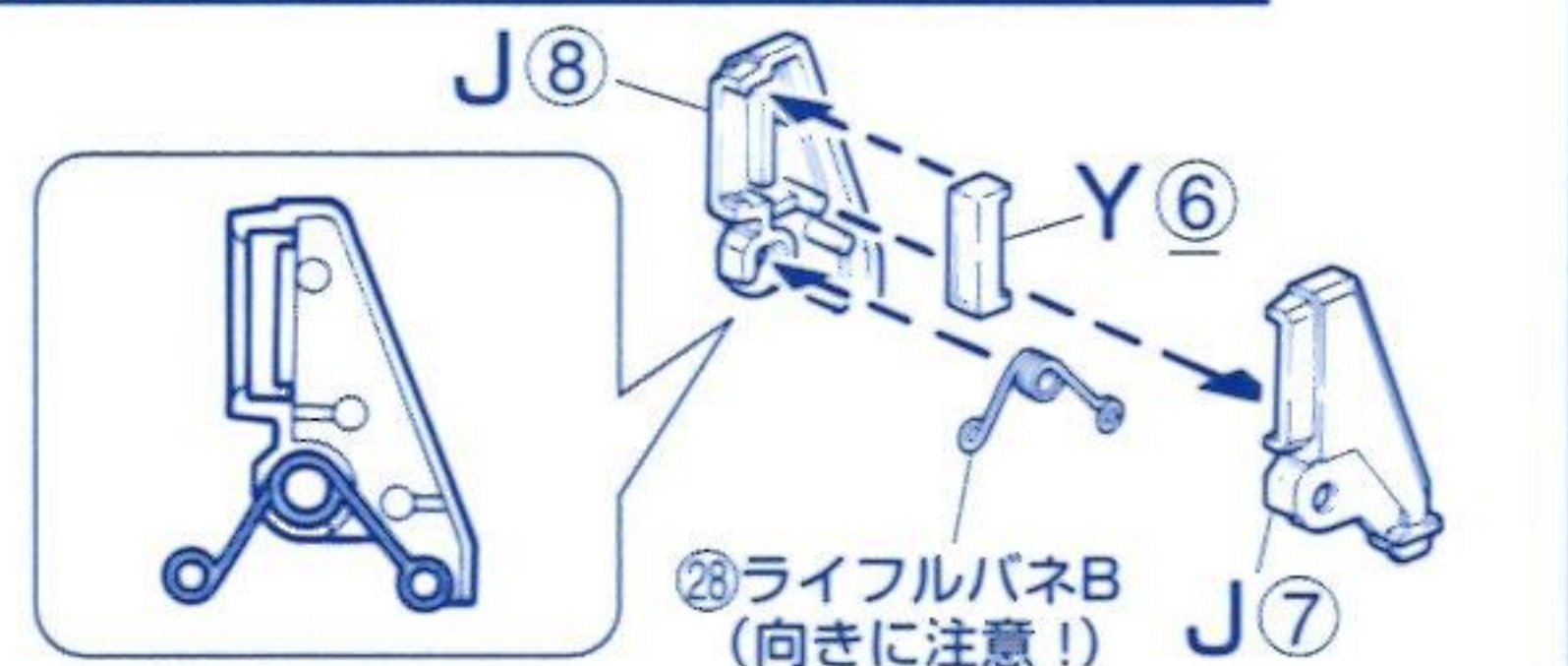
※このページで使用するパーツは、C・I・M・S・Xです。

点灯テスト

ウイング金具上側に＋(プラス側)、ウイング金具下側に－(マイナス側)がくるように、ピン電池(BR435)をあてて点灯するか確認してください。

点灯しない場合

1.電池の＋－(プラスマイナス)は合っていますか。
2.電池は古くありませんか。
3.発光ダイオードの向きは合っていますか。
4.接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点がつくように、発光ダイオードの足や電池金具を微調整して点灯するようにします。

■注意
●充電・ショート・分解・加熱・火中投入禁止。
●他の金属や電池とまぜないこと。
●廃棄や保存はテープなどで絶縁のこと。
※上記のことをお守りください。発熱・破裂・発火の原因になります。
●電池は幼児の手の届かない所に置くこと。
飲み込んだ場合は医師にご相談ください。

9 ウイング：カバーの取り付け

10 ウイング：可変アーム

11 ウイング：ウイングの完成

WING ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、G・J・S・X・電池金具パーツ㉚～㉝・発光ダイオードです。

■武器

❽ 武器：シールド本体・下

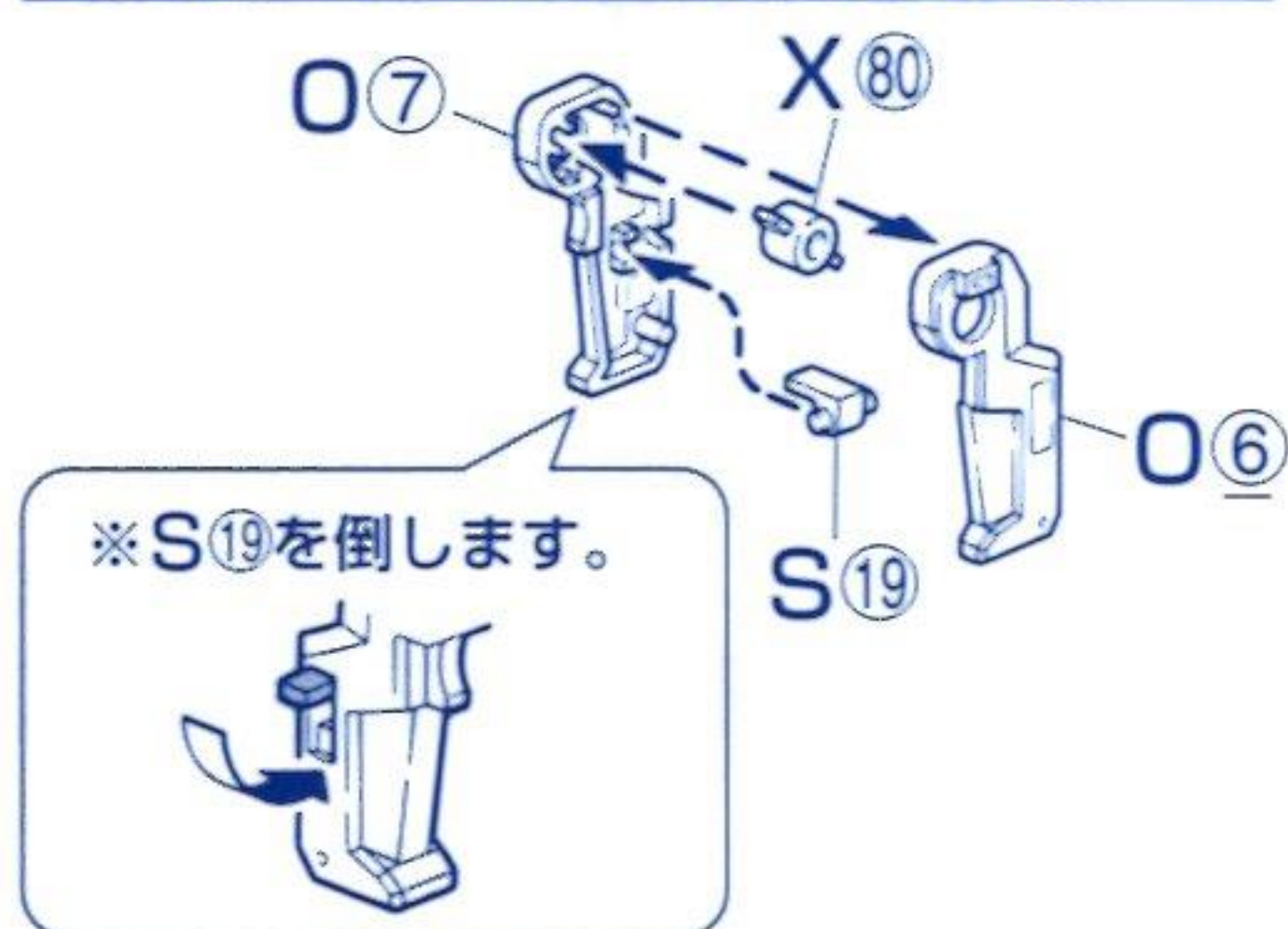
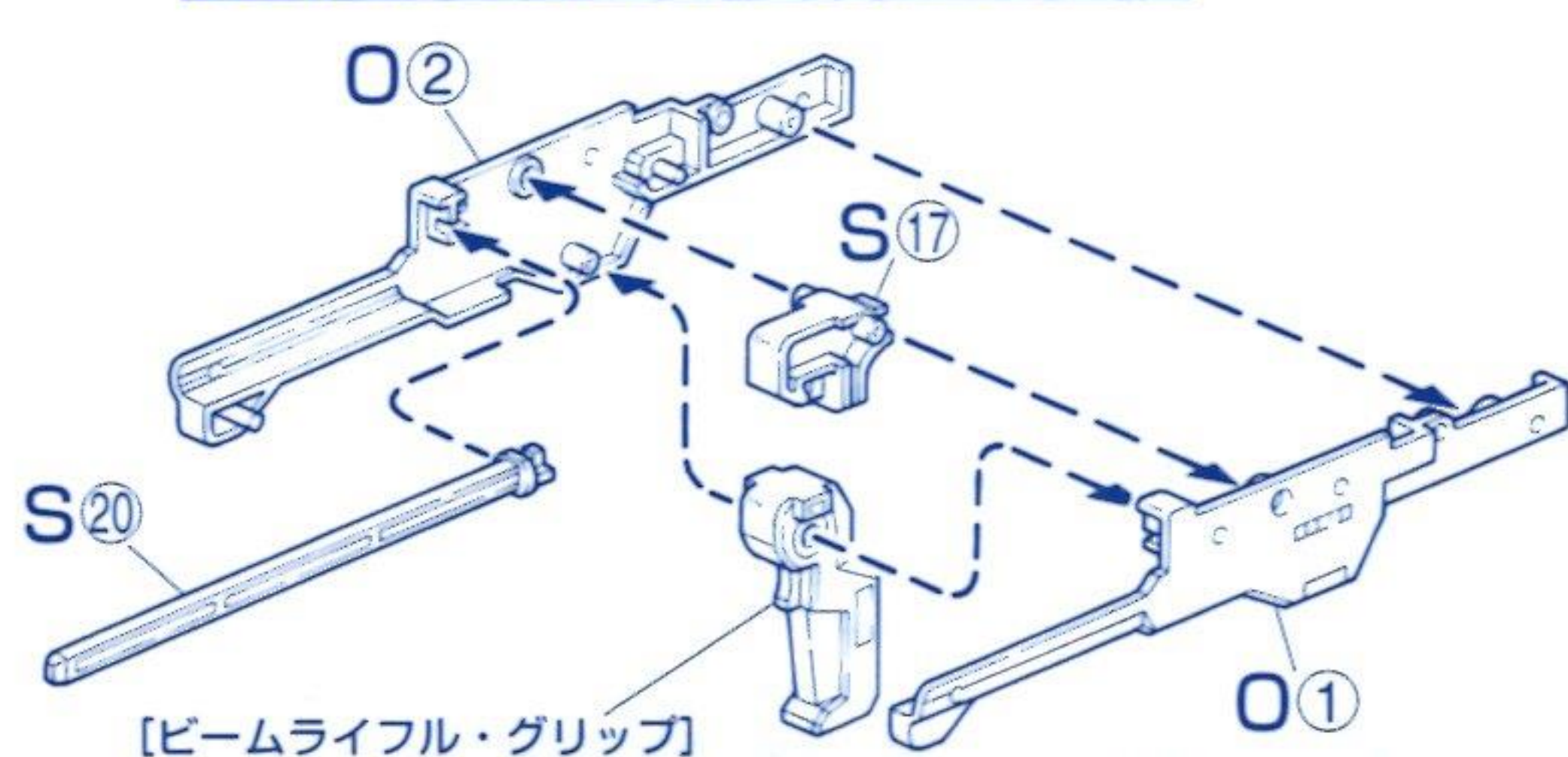
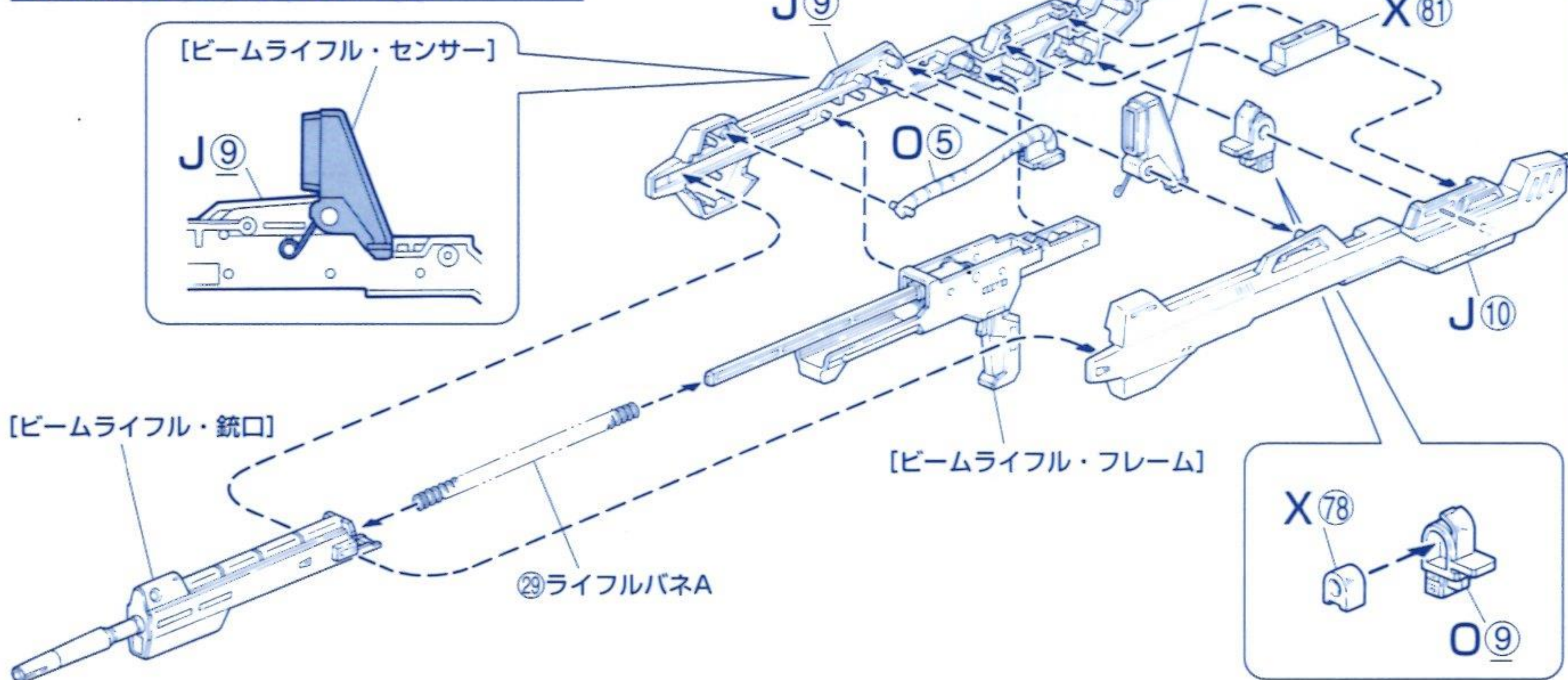
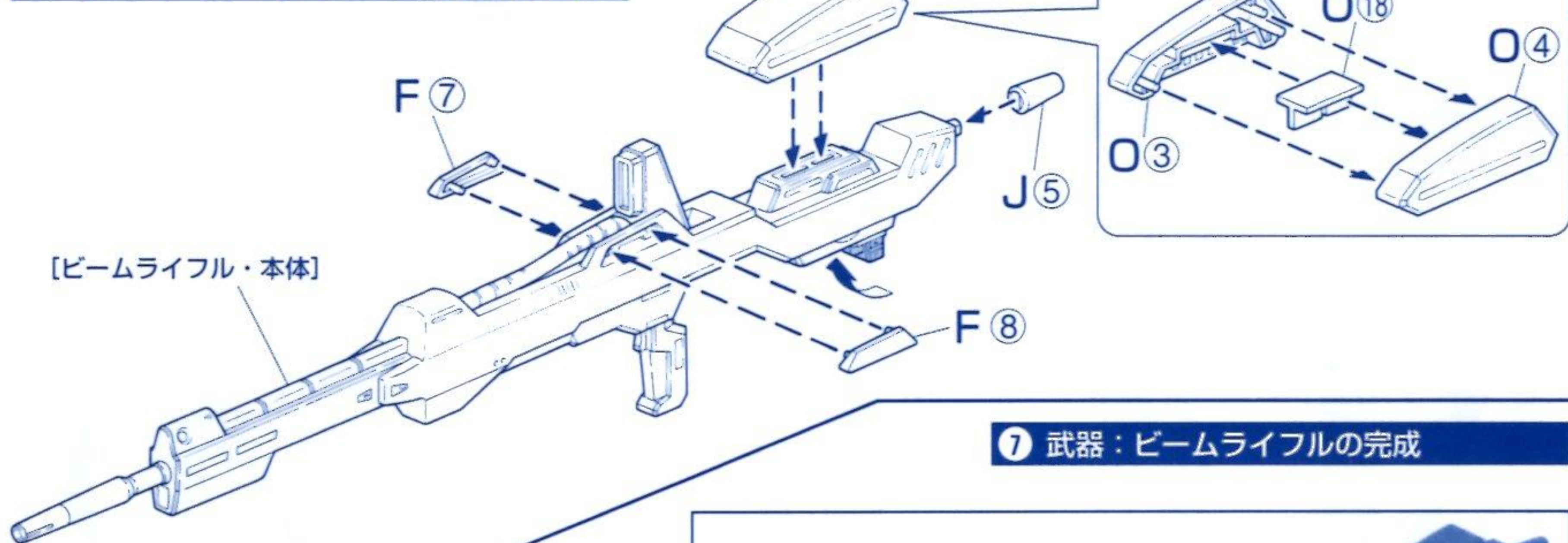
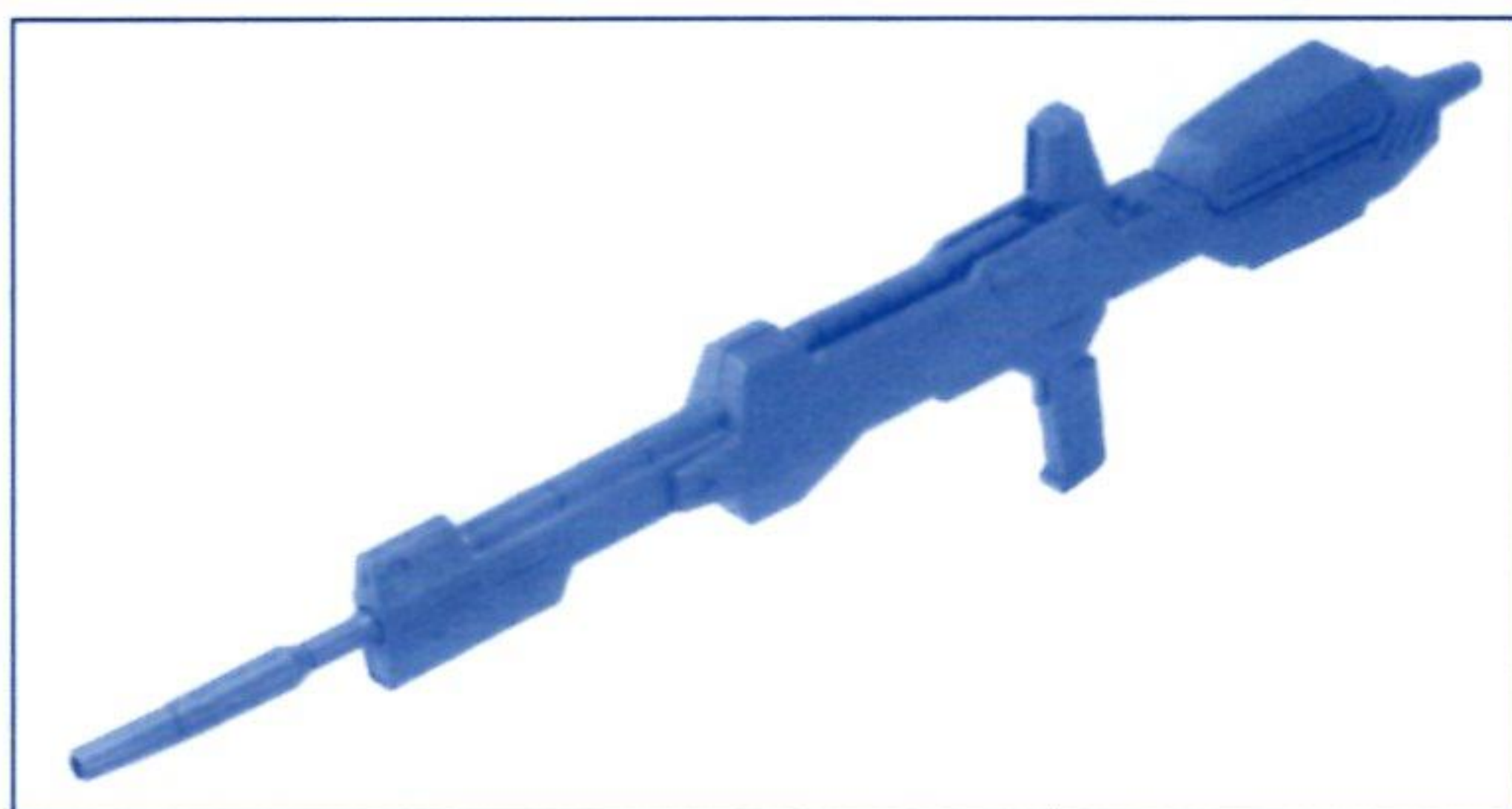
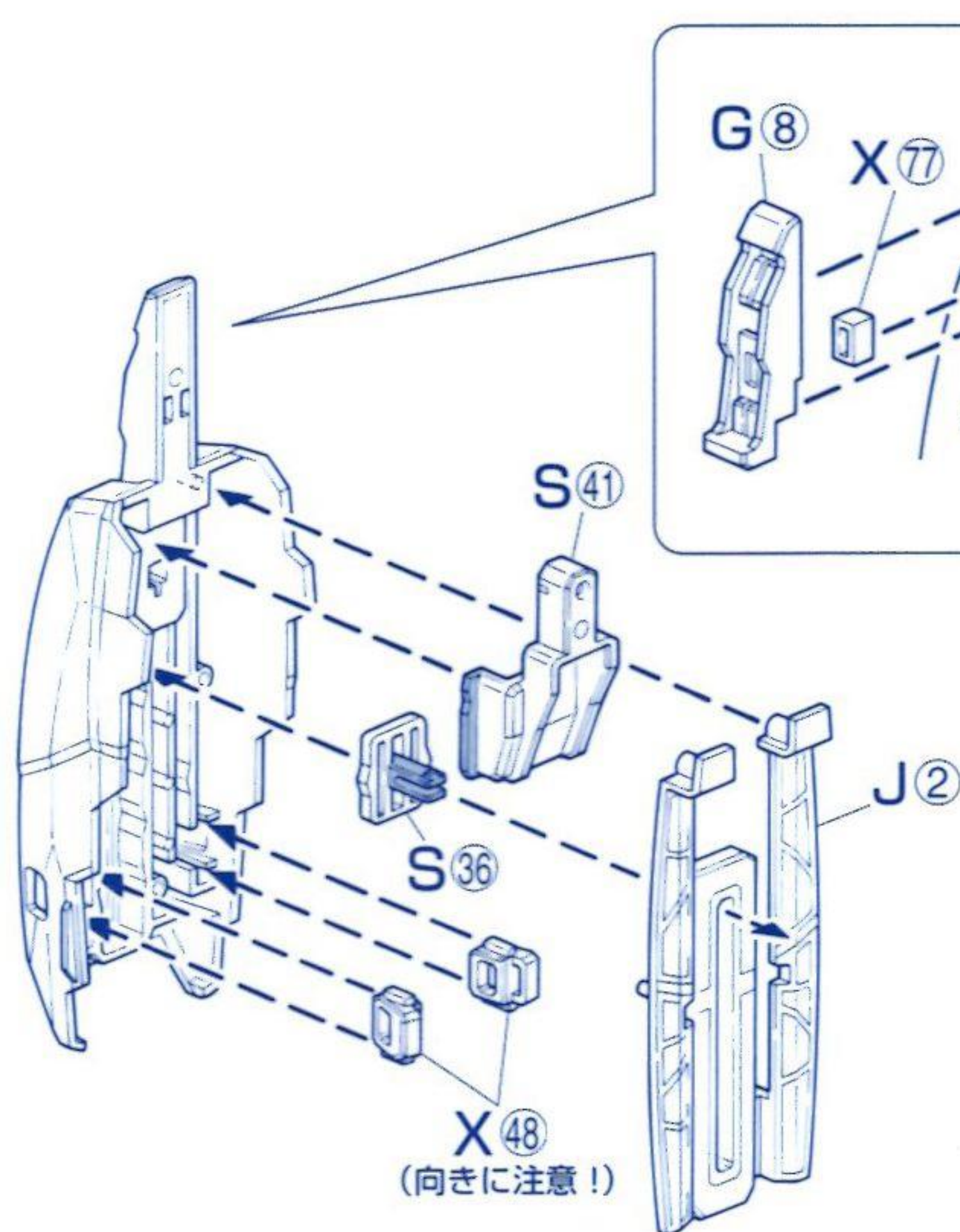
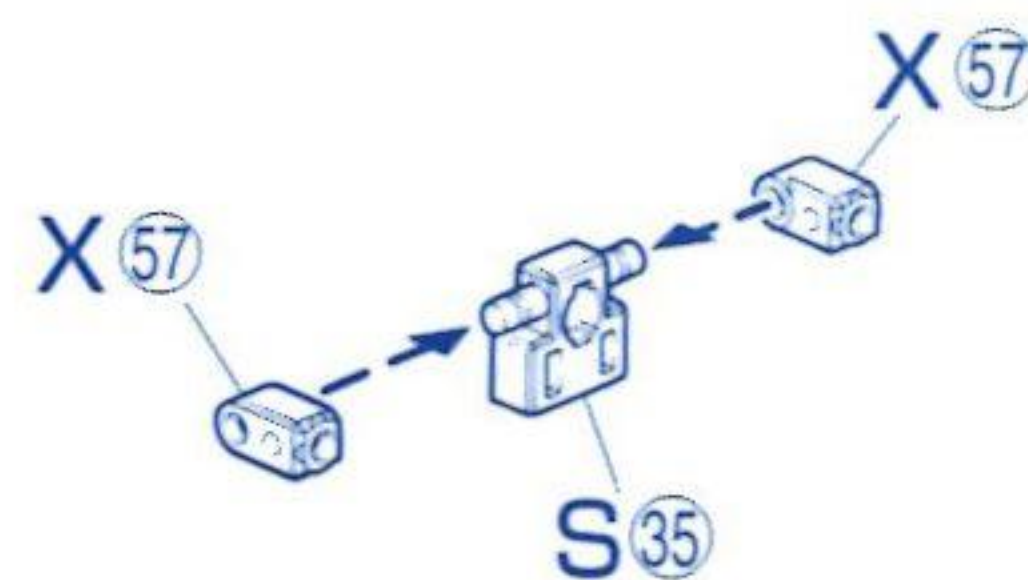
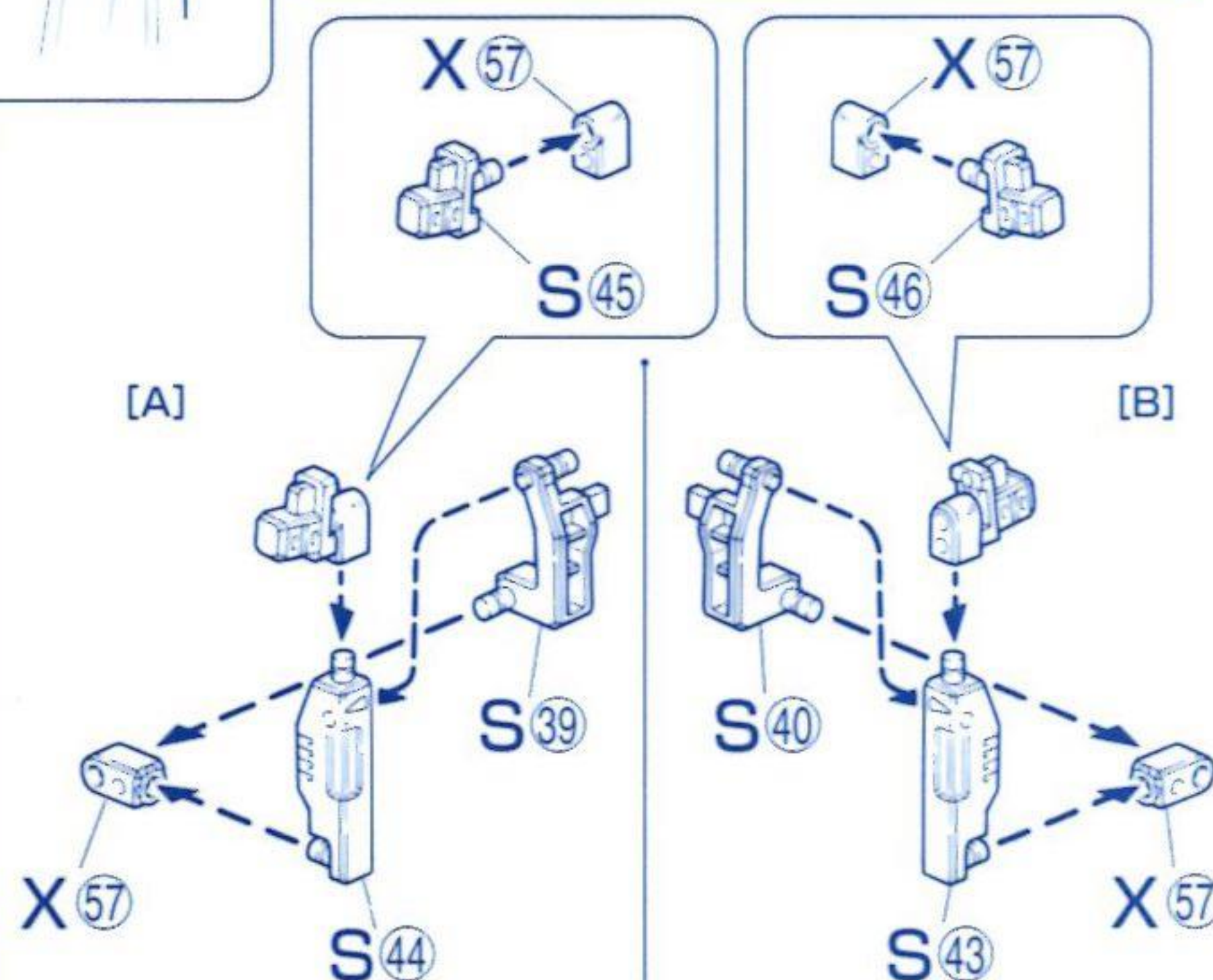
G⑧ X⑦⑦ J① S㊶ S㊱ J② X㊽ （向きに注意！）

❾ 武器：シールド・ジョイント

X⑤⑦ X⑤⑦ S㉟

❿ 武器：シールドアーム

[A] X⑤⑦ S㊺ S㊴ X⑤⑦ S㊹

[B] X⑤⑦ S㊻ S㊵ S㊸ X⑤⑦

⓫ 武器：シールド本体・下 の完成

※ビスの締めすぎに注意！

G⑤ [シールド本体・下] ビス [シールド・ジョイント] ②ビス 2.0×6 [シールドアーム・A] [シールドアーム・B]

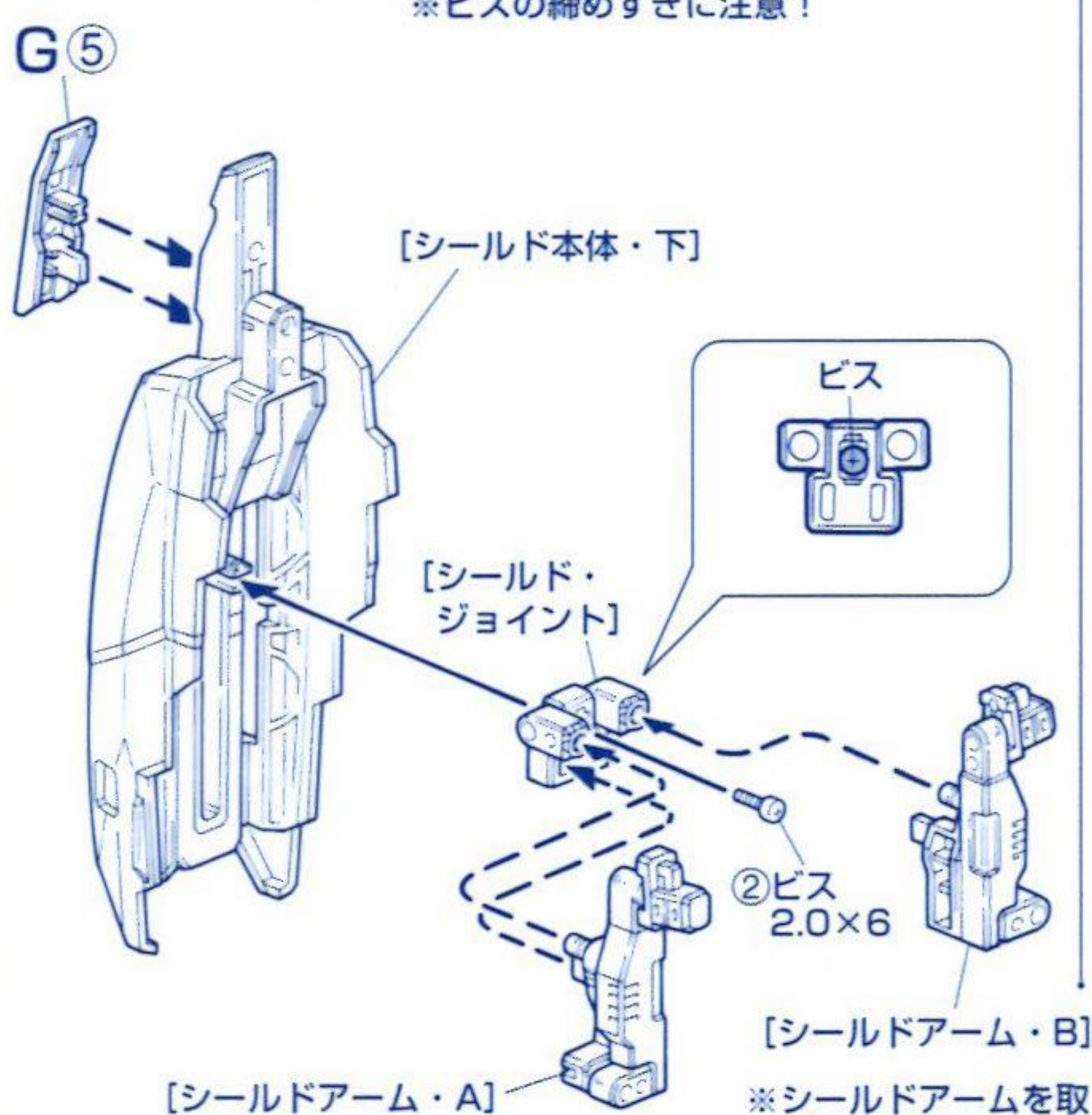
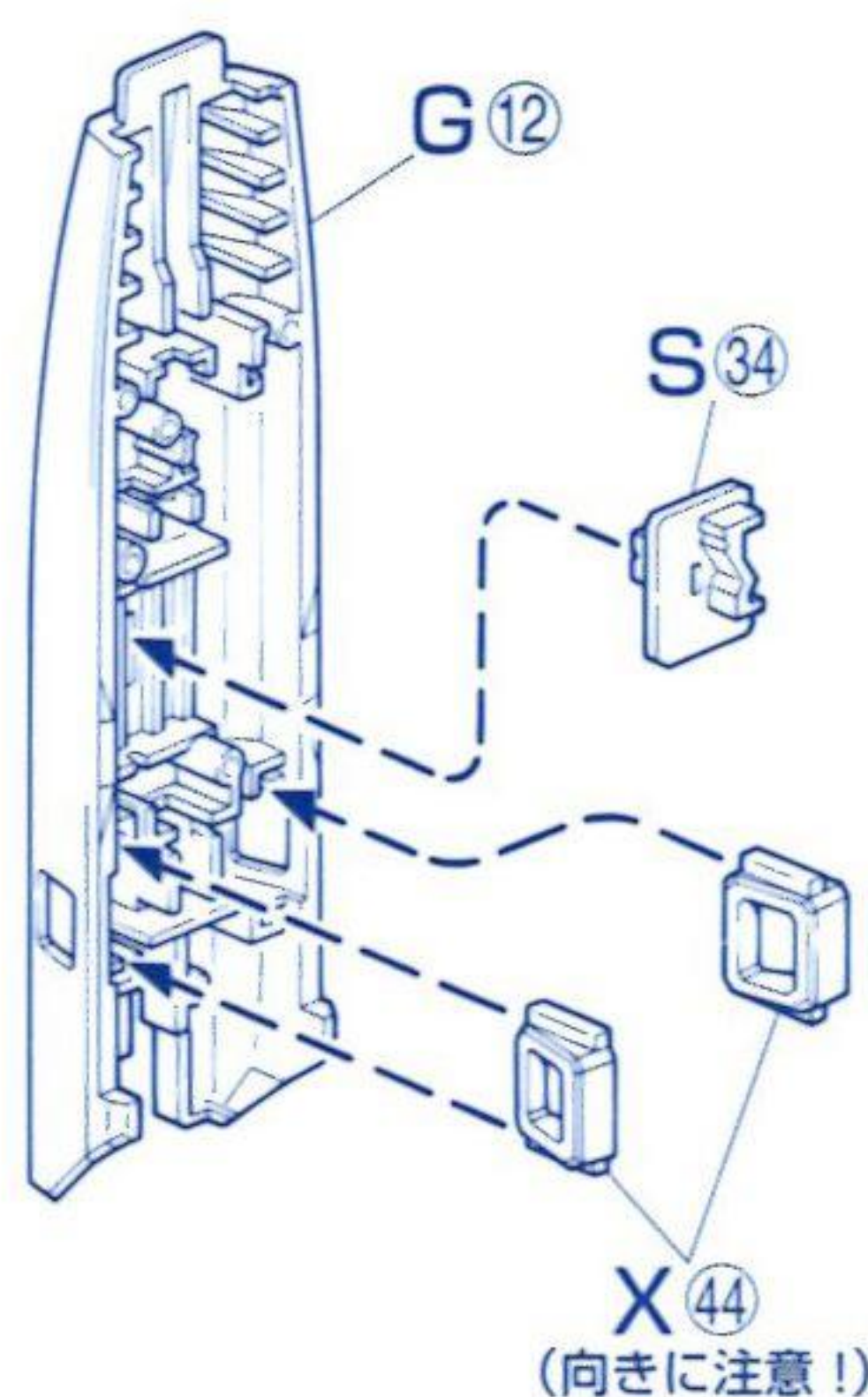
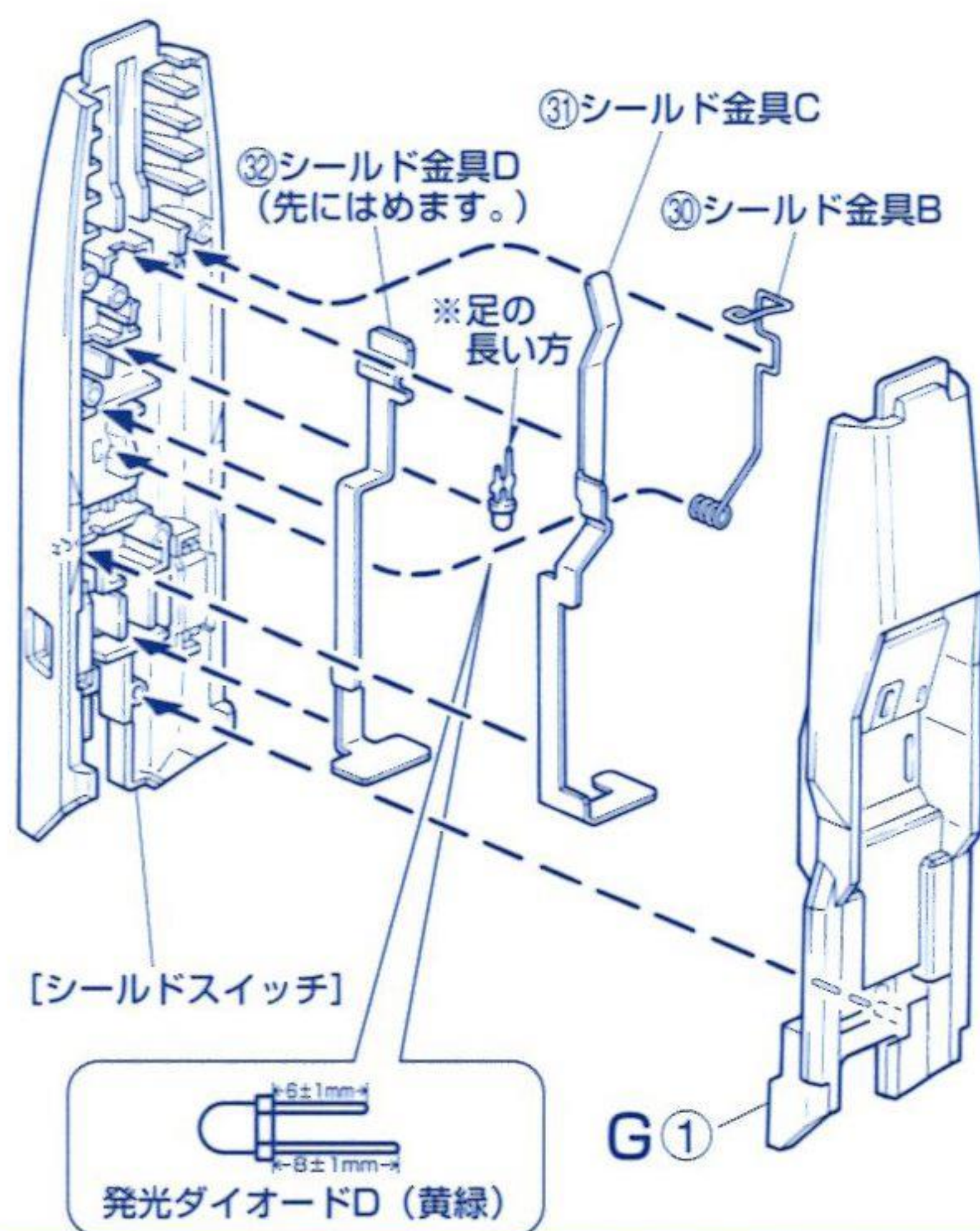
※シールドアームを取り付ける前にビス止めをします。

⓬ 武器：シールドスイッチ

G⑫ S㉞ X㊹ （向きに注意！）

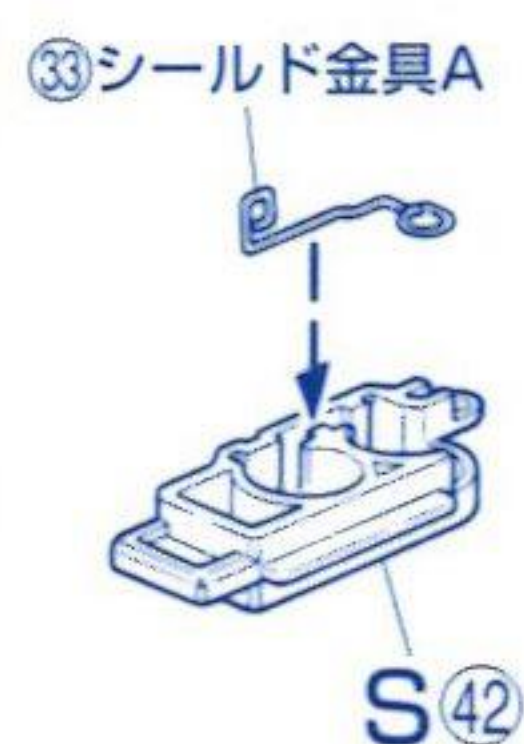
⓭ 武器：シールド本体・上

㉛シールド金具C ㉜シールド金具D （先にはめます。） ㉚シールド金具B ※足の長い方 [シールドスイッチ] G①

6±1mm 8±1mm 発光ダイオードD（黄緑）

※金具の位置に注意！

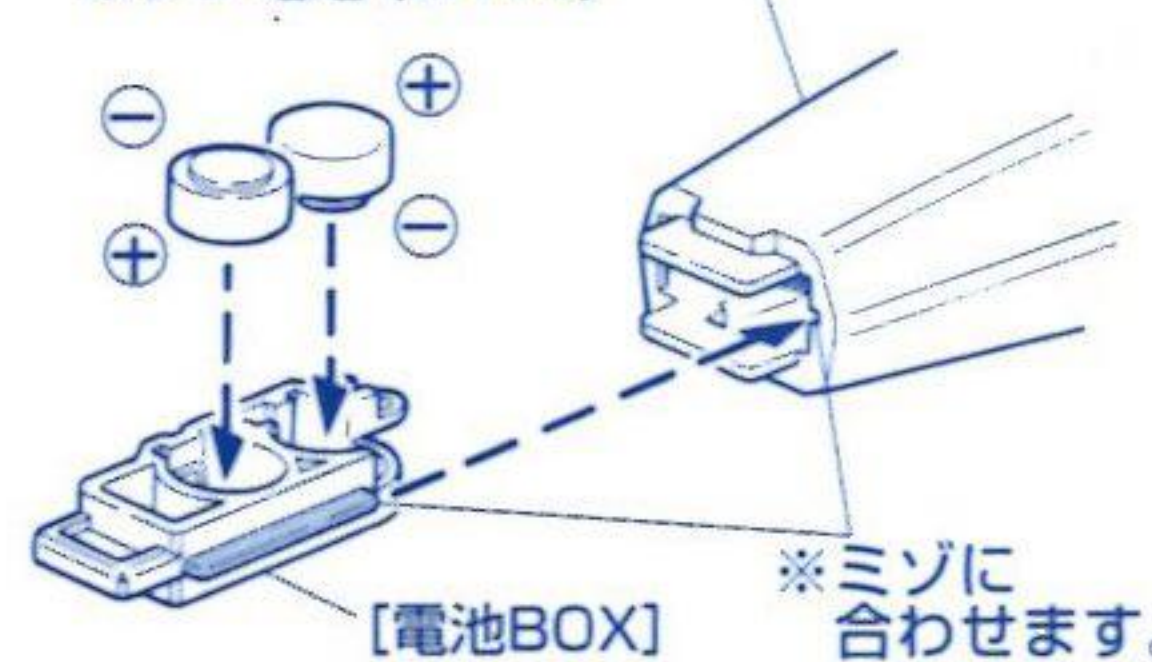
⓮ 武器：シールドボタン電池の入れ方

[電池BOX]

㉝シールド金具A S㊷

※LED（発光ダイオード）を点灯させたい方はボタン電池（LR44・別売り）2個をご使用ください。

[シールド本体] ボタン電池（LR44） ⊖ ⊕ ⊕ ⊖ [電池BOX] ※ミゾに合わせます。

WEAPONS

※このページで使用するパーツは、G・I・K・M・電池金具 パーツ㉖・バネパーツ㉗ ・チューブ・特殊LED・ピン電池です。

⑮ 武器：シールド本体の完成

※ビスの締めすぎに注意！

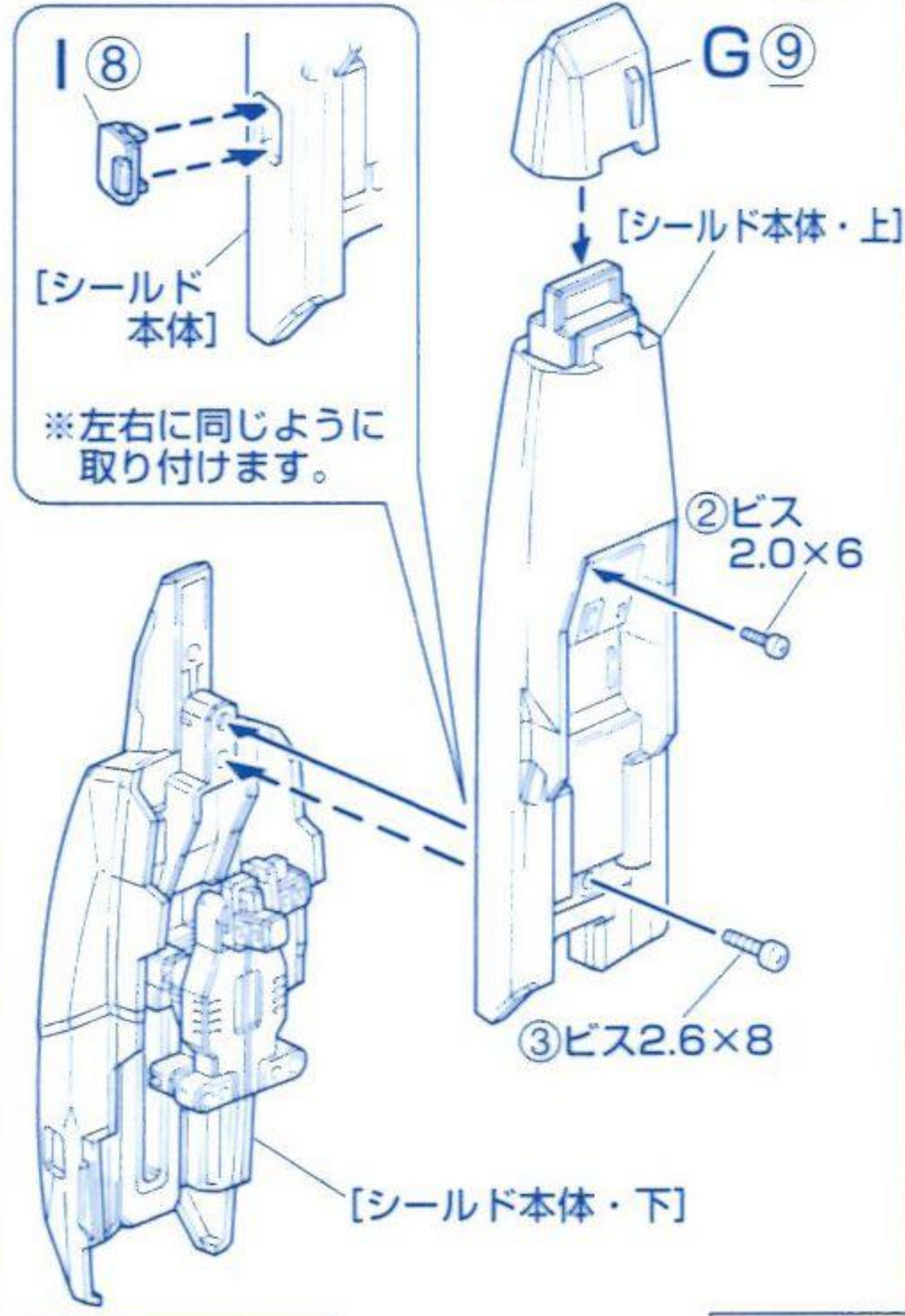
I⑧
[シールド本体]
※左右に同じように取り付けます。
G⑨
[シールド本体・上]
②ビス 2.0×6
③ビス2.6×8
[シールド本体・下]

点灯テスト

スイッチを入れて、点灯するか確認してください。

OFF
ON

点灯しない場合

1.電池の+−(プラスマイナス)は合っていますか。
2.電池は古くありませんか。
3.発光ダイオードの向きは合っていますか。
4.接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点がつくように、発光ダイオードの足や電池金具を微調整して点灯するようにします。

⑯ 武器：シールドの完成

※注1
スライドさせた時にスイッチが入り点灯してしまうことがあるので注意してください。

(注1)

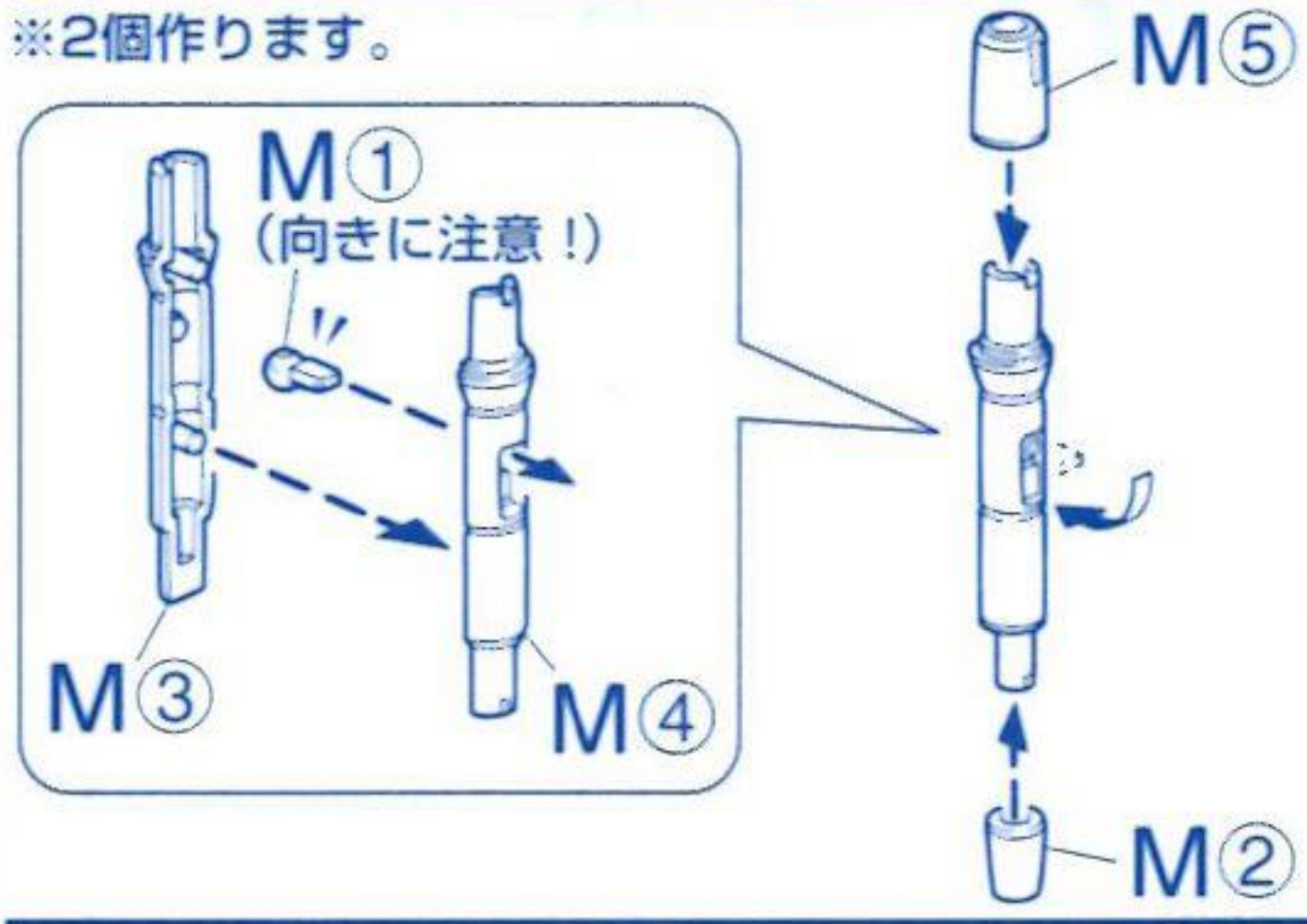
⑰ 武器：シールドボタン電池の交換方法

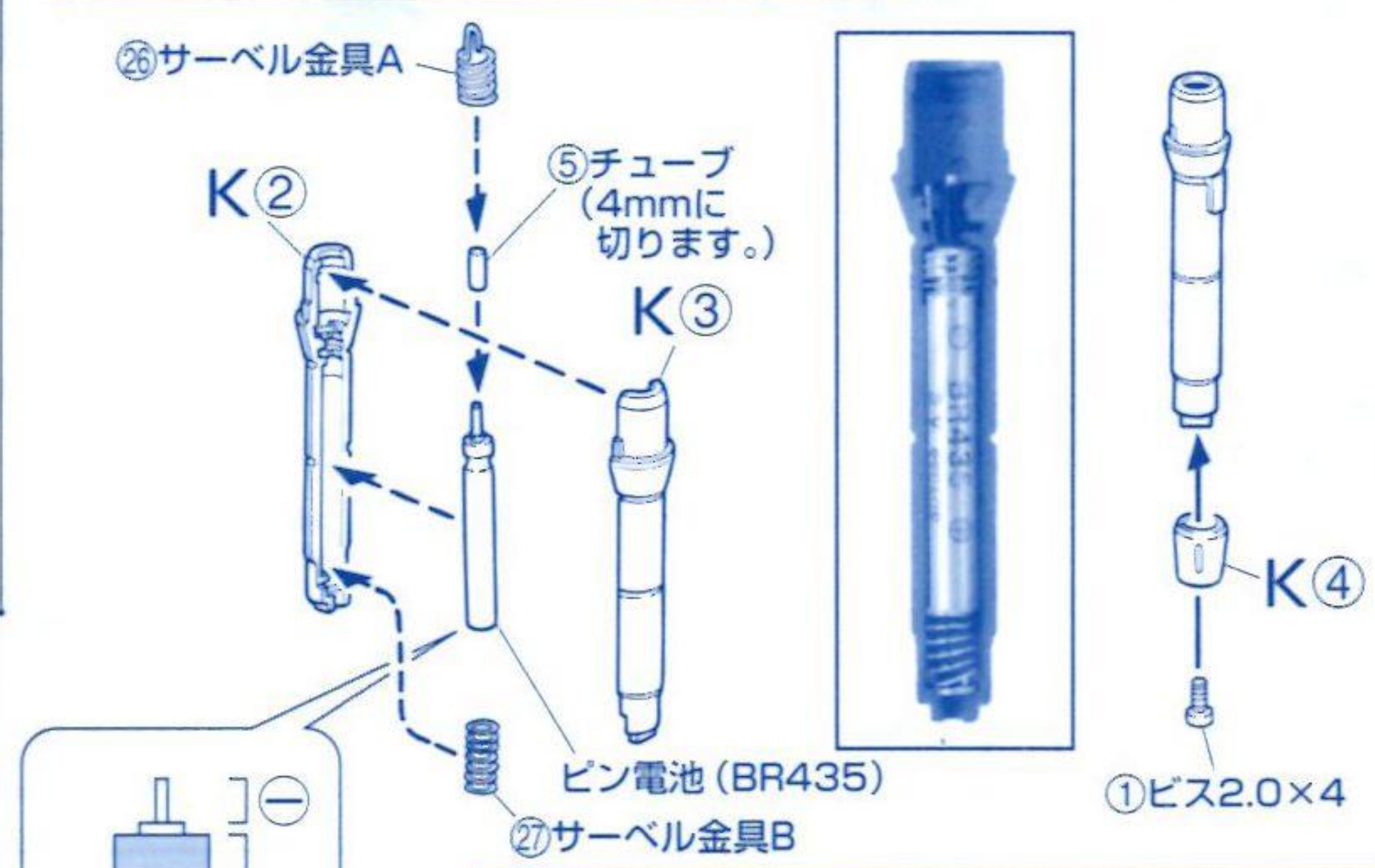
[シールド本体]
②ビス2.0×6

ボタン電池 (LR44)
G⑨
[シールド本体]
[電池BOX]

⑱ 武器：ビームサーベル

※2個作ります。

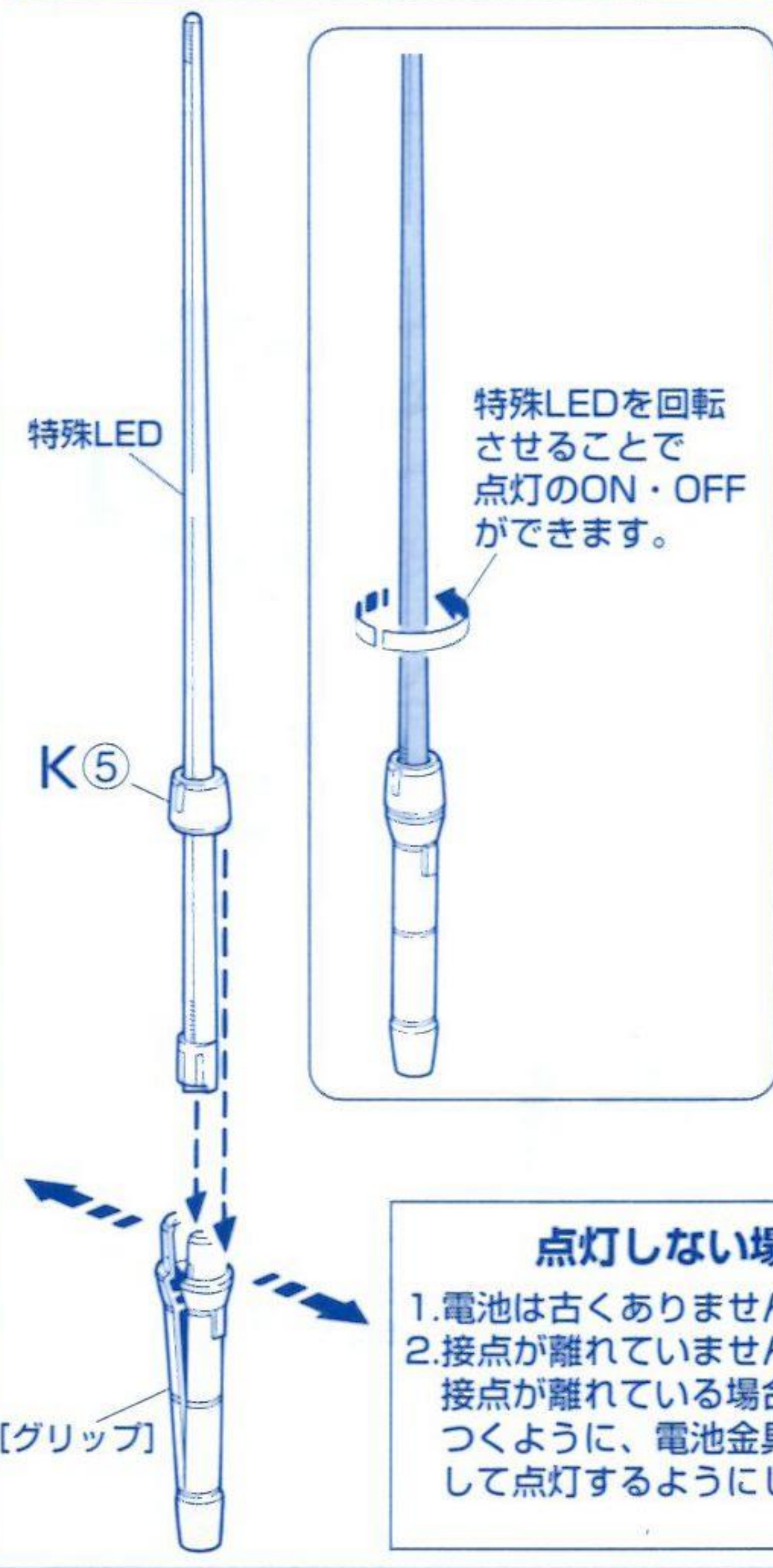
M①
(向きに注意！)
M③
M④
M⑤
M②

⑲ 武器：発光ビームサーベル・グリップ

※ビスの締めすぎに注意！

㉖サーベル金具A
⑤チューブ
(4mmに切ります。)
K②
K③
K④
ピン電池 (BR435)
㉗サーベル金具B
①ビス2.0×4

電池の極性

■注意
●充電・ショート・分解・加熱・火中投入禁止。
●他の金属や電池とまぜないこと。
●廃棄や保存はテープなどで絶縁のこと。
※上記のことをお守りください。発熱・破裂・発火の原因になります。
●電池は幼児の手の届かない所に置くこと。
飲み込んだ場合は医師にご相談ください。

⑳ 武器：発光ビームサーベルの完成

特殊LED
K⑤
特殊LEDを回転させることで点灯のON・OFFができます。
[グリップ]

点灯しない場合

1.電池は古くありませんか。
2.接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点がつくように、電池金具を微調整して点灯するようにします。

㉑ 武器：発光ビームサーベル・ピン電池の外し方

※❶～❾ は、はずす順番です。 ※サーベル金具、チューブをなくさないように注意してください。

K⑤
特殊LED
[グリップ]
K④
①ビス2.0×4
㉖サーベル金具A
⑤チューブ
K②
K③
ピン電池 (BR435)
㉗サーベル金具B

0 10(mm)

※このページで使用するパーツは、K・Zです。

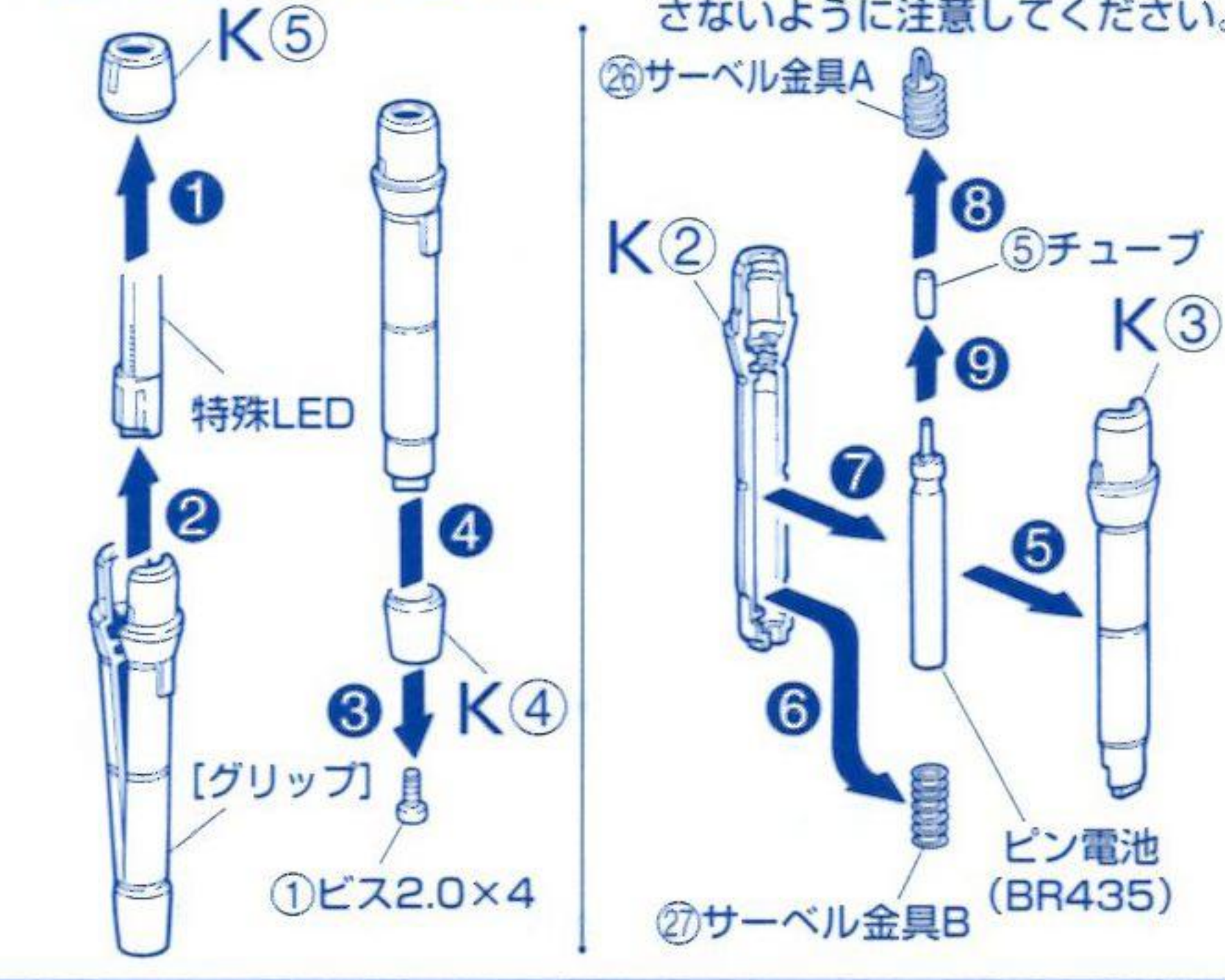
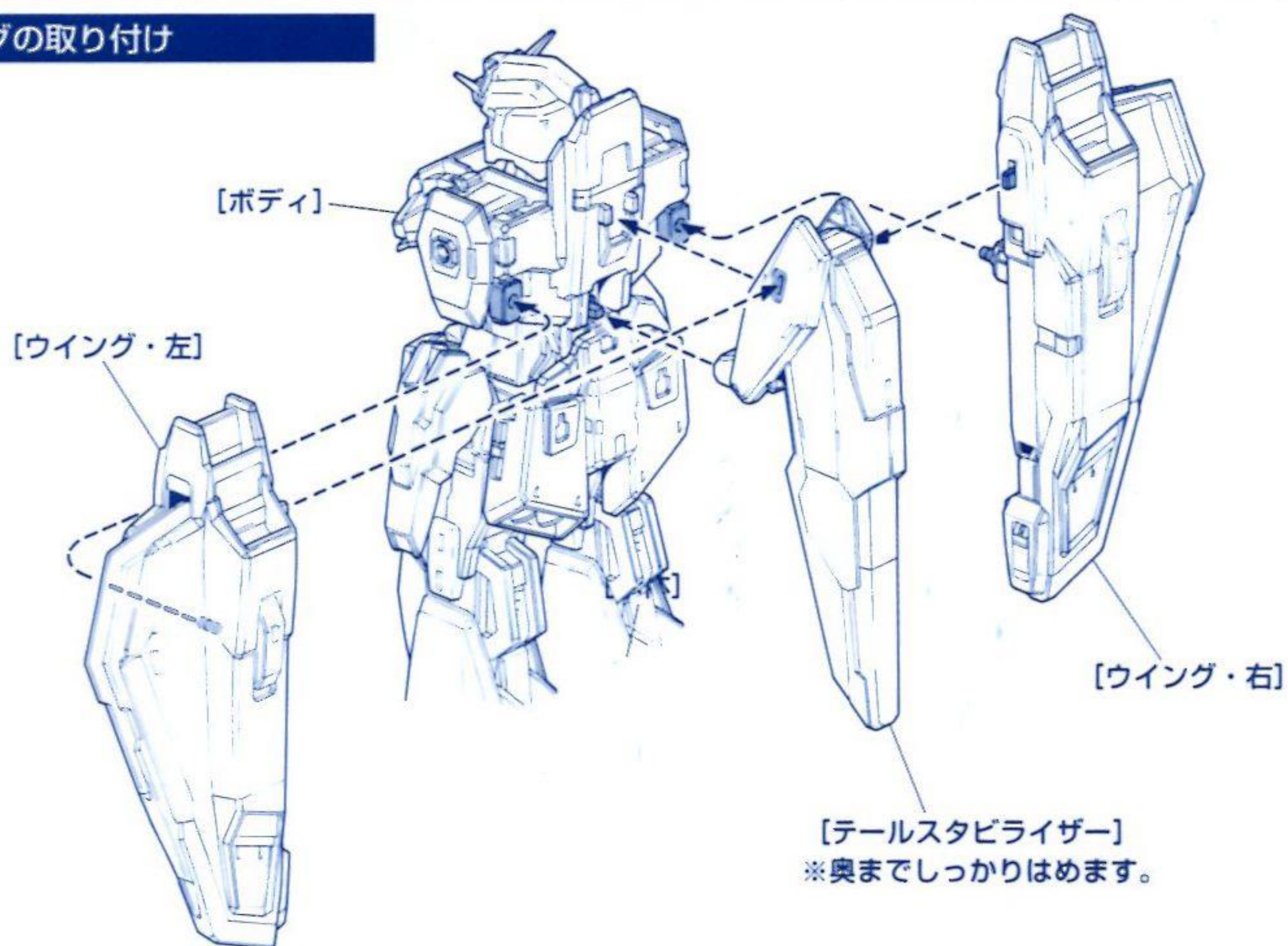
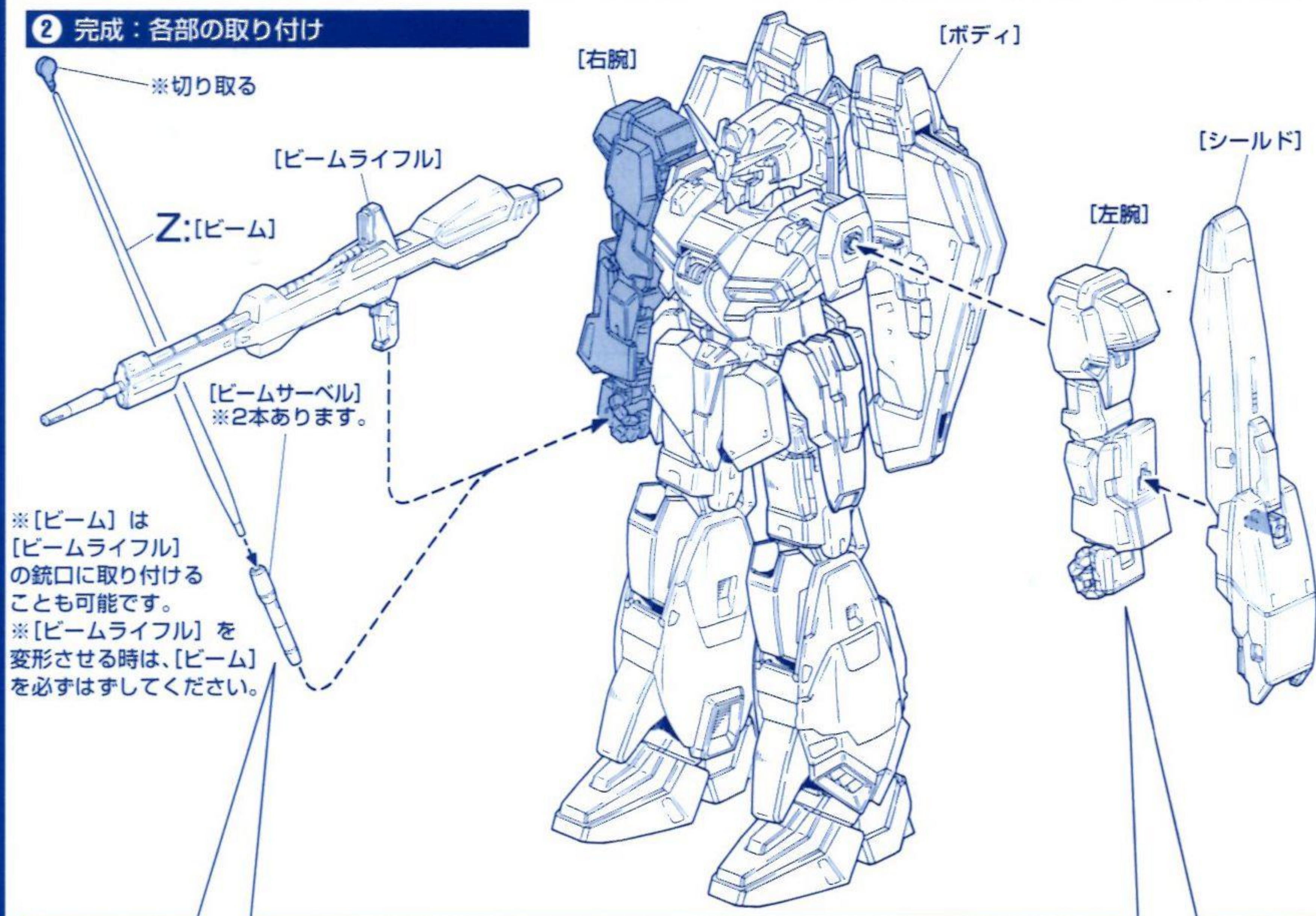
■完成

① 完成：ウイングの取り付け

［ボディ］
［ウイング・左］
［ウイング・右］
［テールスタビライザー］
※奥までしっかりはめます。

② 完成：各部の取り付け

※切り取る
［ビームライフル］
Z:［ビーム］
［ビームサーベル］
※2本あります。
［右腕］
［ボディ］
［左腕］
［シールド］

※［ビーム］は［ビームライフル］の銃口に取り付けることも可能です。
※［ビームライフル］を変形させる時は、［ビーム］を必ずはずしてください。

※各武器のフックを引き出し、手に持たせることができます。フックが出しにくい場合は、つまようじ等で起こしてください。

［ビームライフル］
［ビームサーベル］
K⑦
（左手：K⑥）
［発光ビームサーベル］

［グレネードランチャー用マガジン］

［サイドアーマー］
（両側同様）
［ビームサーベル］
※Zパーツ［ビーム］をはずします。

FINAL CONSTRUCTION

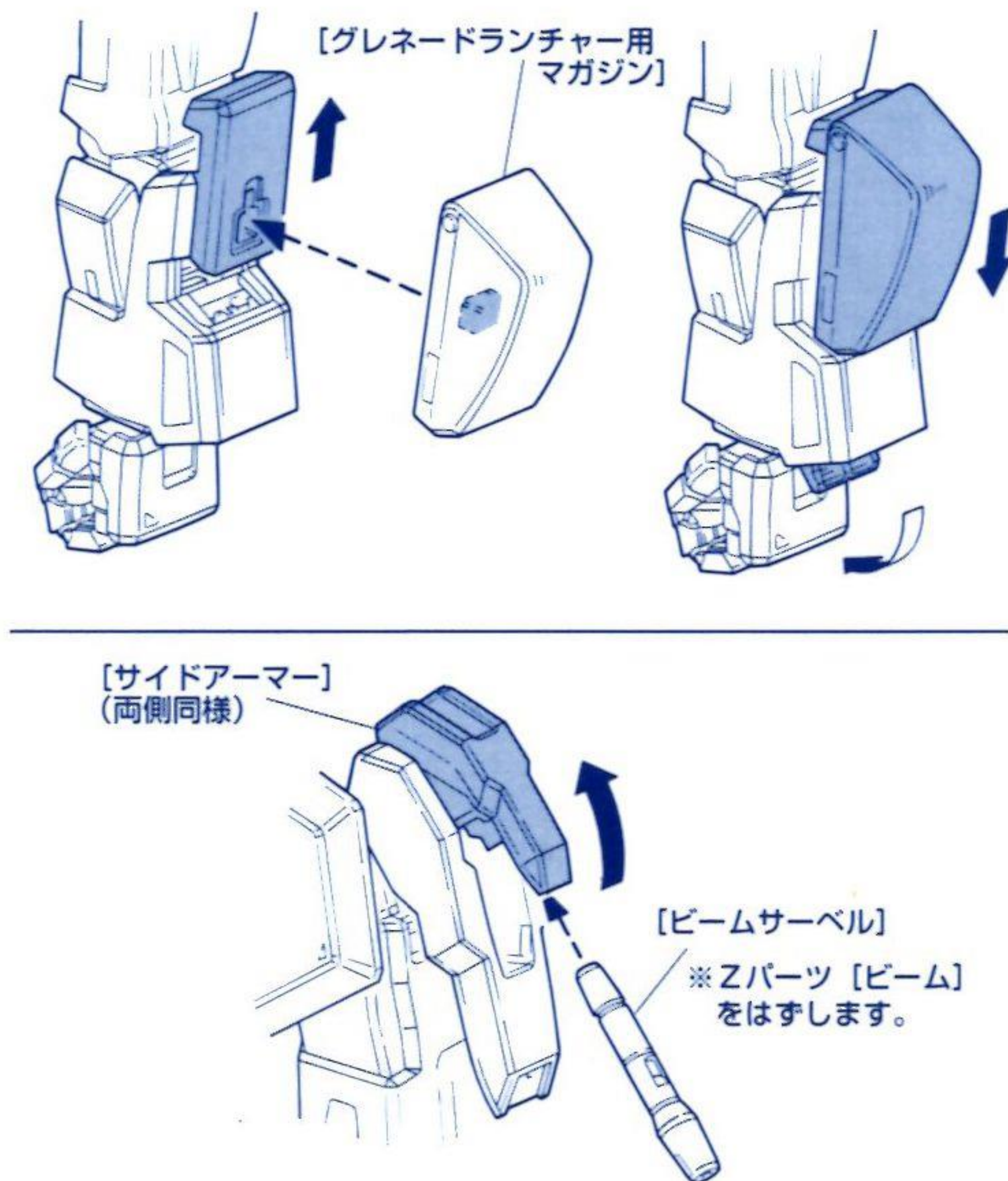
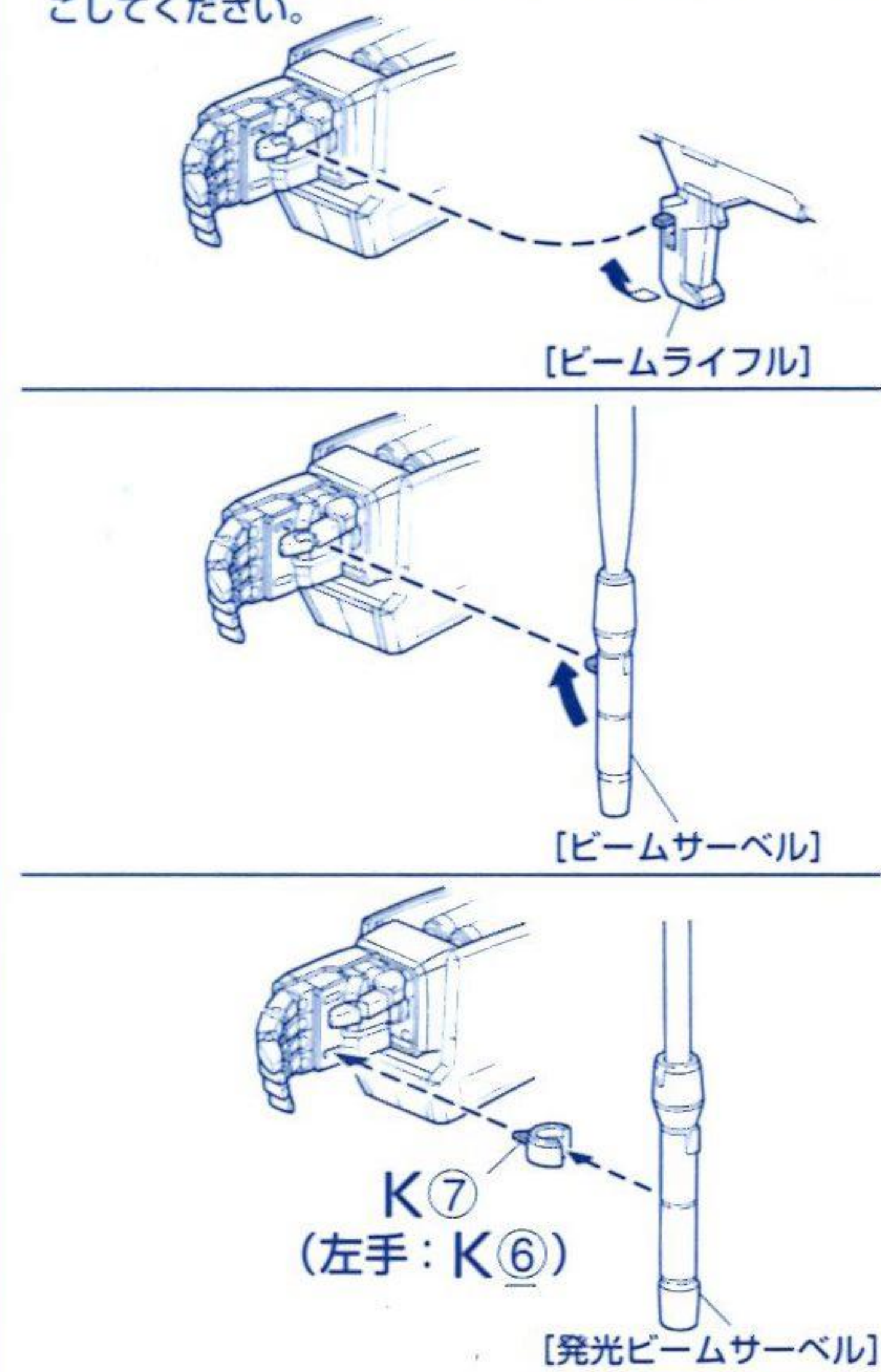
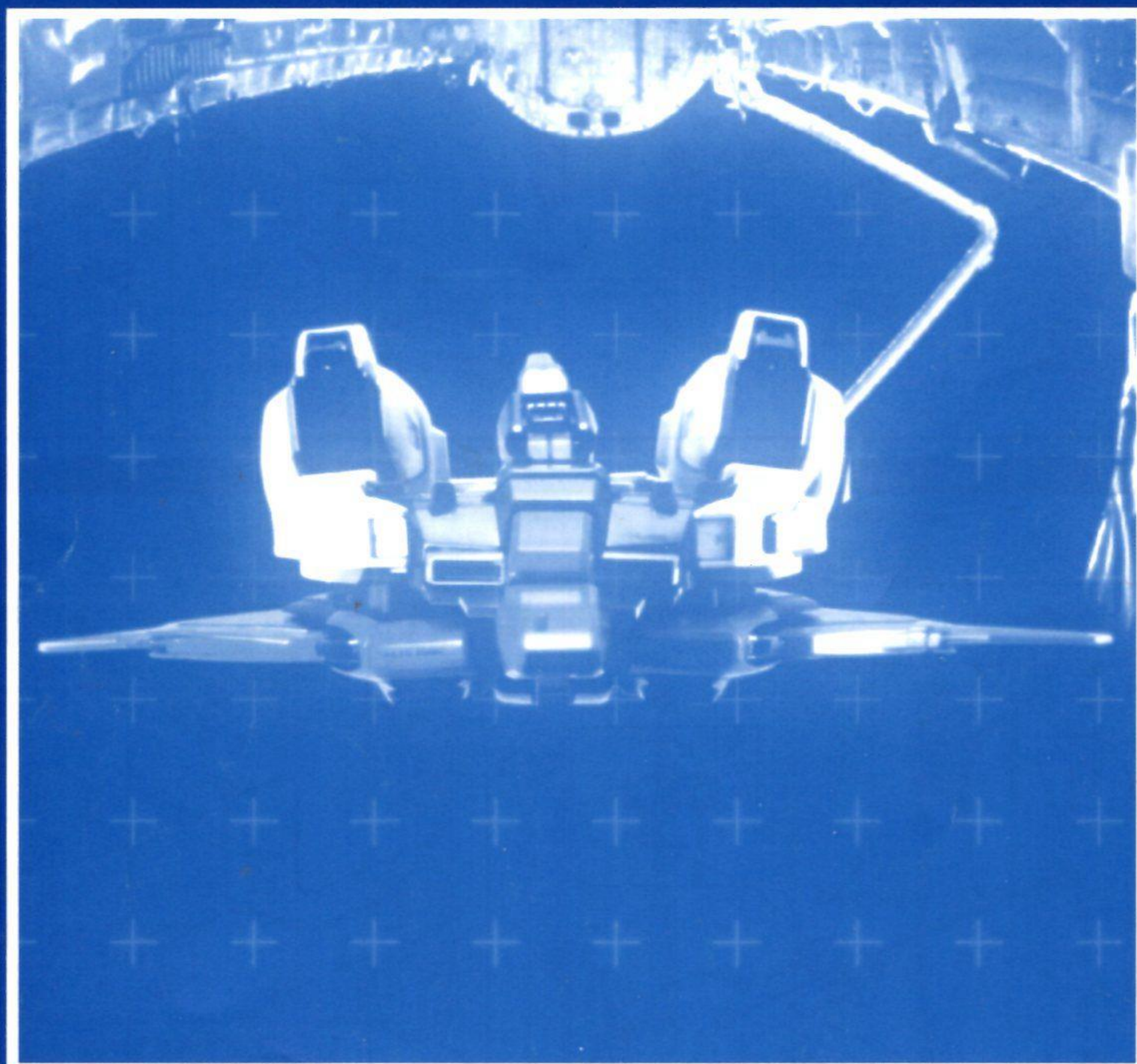
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

PERFECT GRADE

MSZ-006 ZETA GUNDAM

Ver.1.0

BANDAI

BANDAI 2000 MADE IN JAPAN

TRANSFORMATION MANUAL

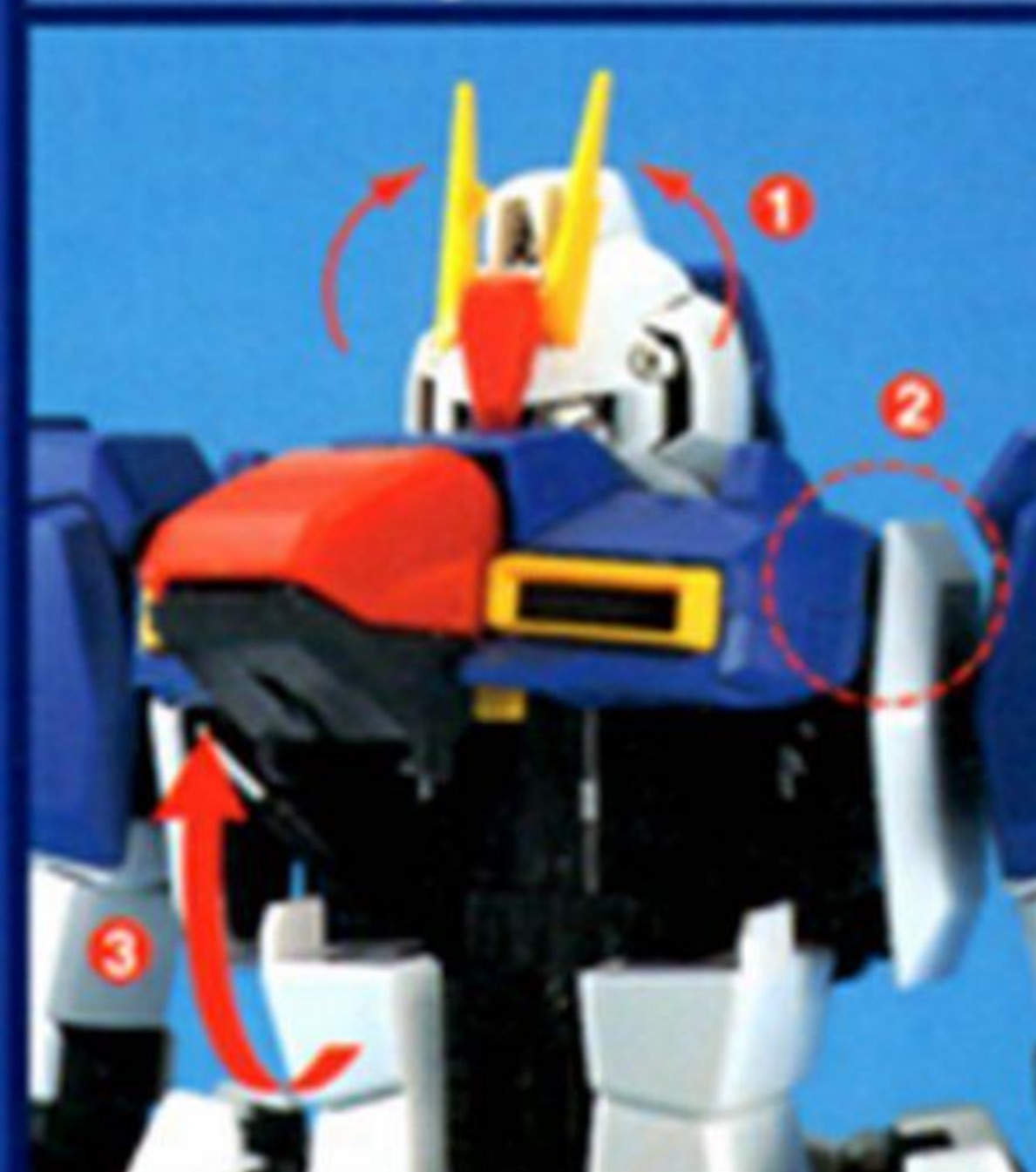
TRANSFORMATION MANUAL

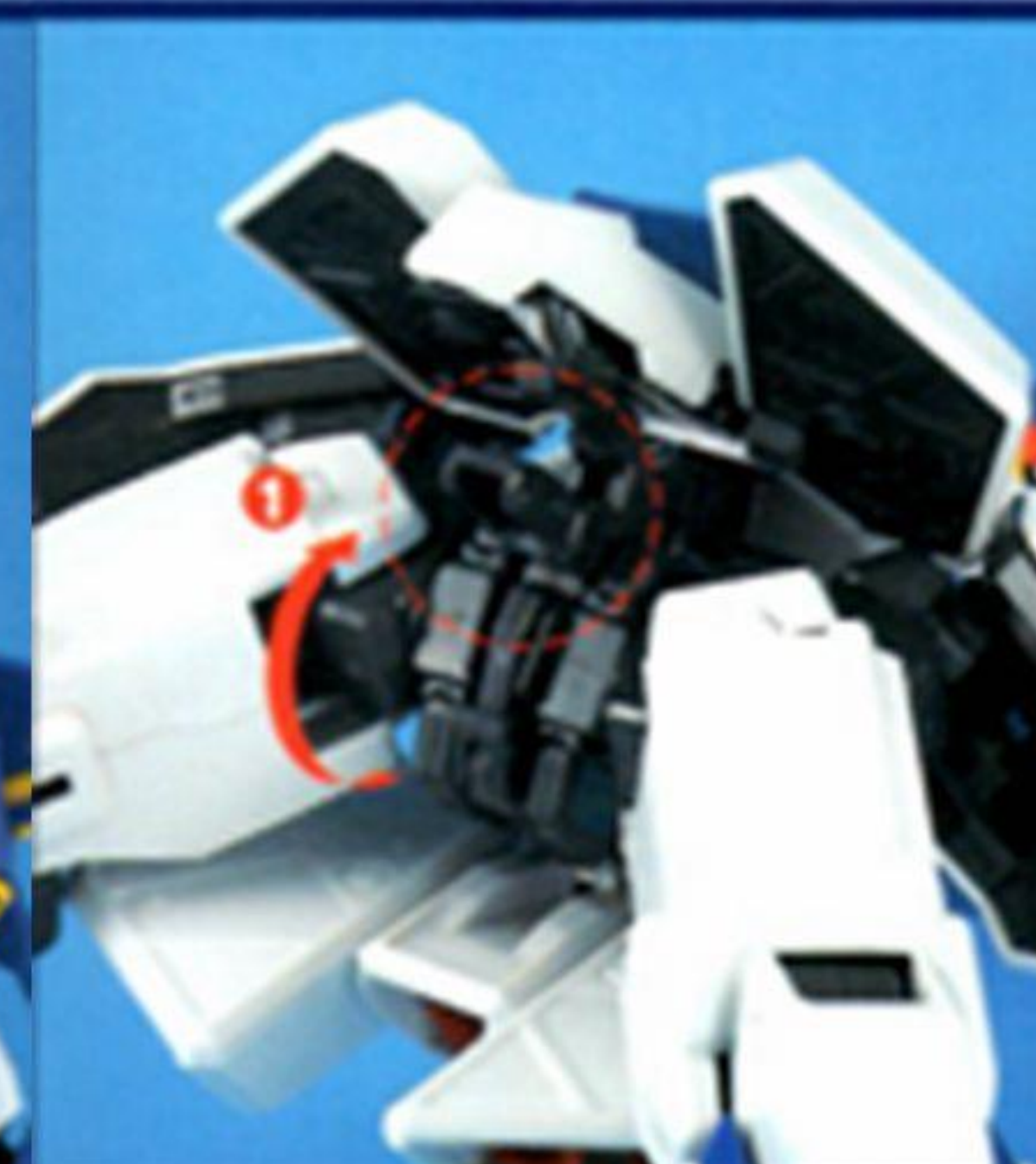
MSZ-006 ZETA GUNDAM

A.E.U.G.ATTACK USE PROTOTYPE VARIABLE FORM MOBILE SUIT

※写真は、説明用にパーツを取り外して撮影しています。　※スプリングを使ったロック構を解除する時には、飛び出しに注意しましょう。

MOBILE SUIT
TRANSFORMATION START

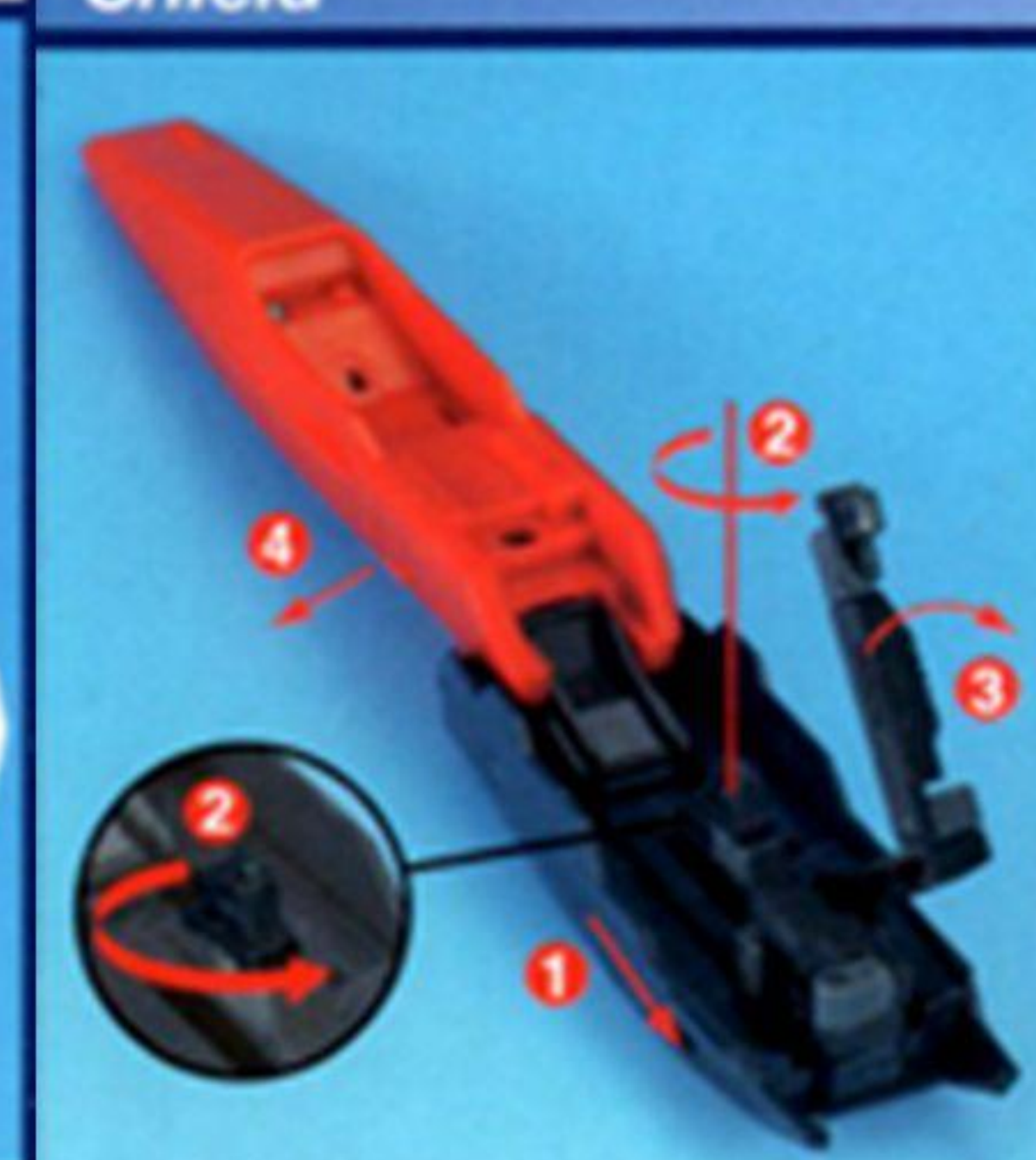
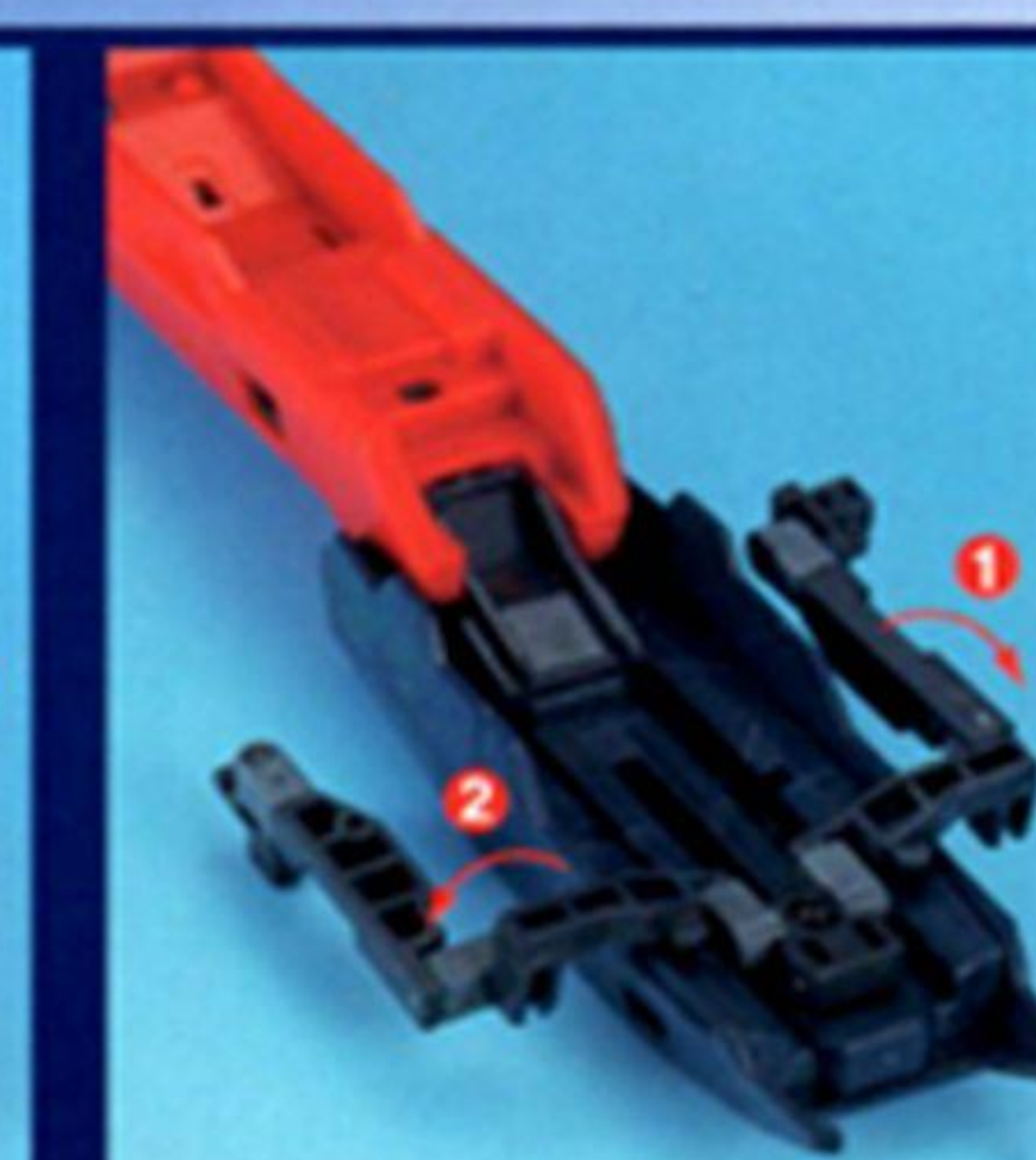
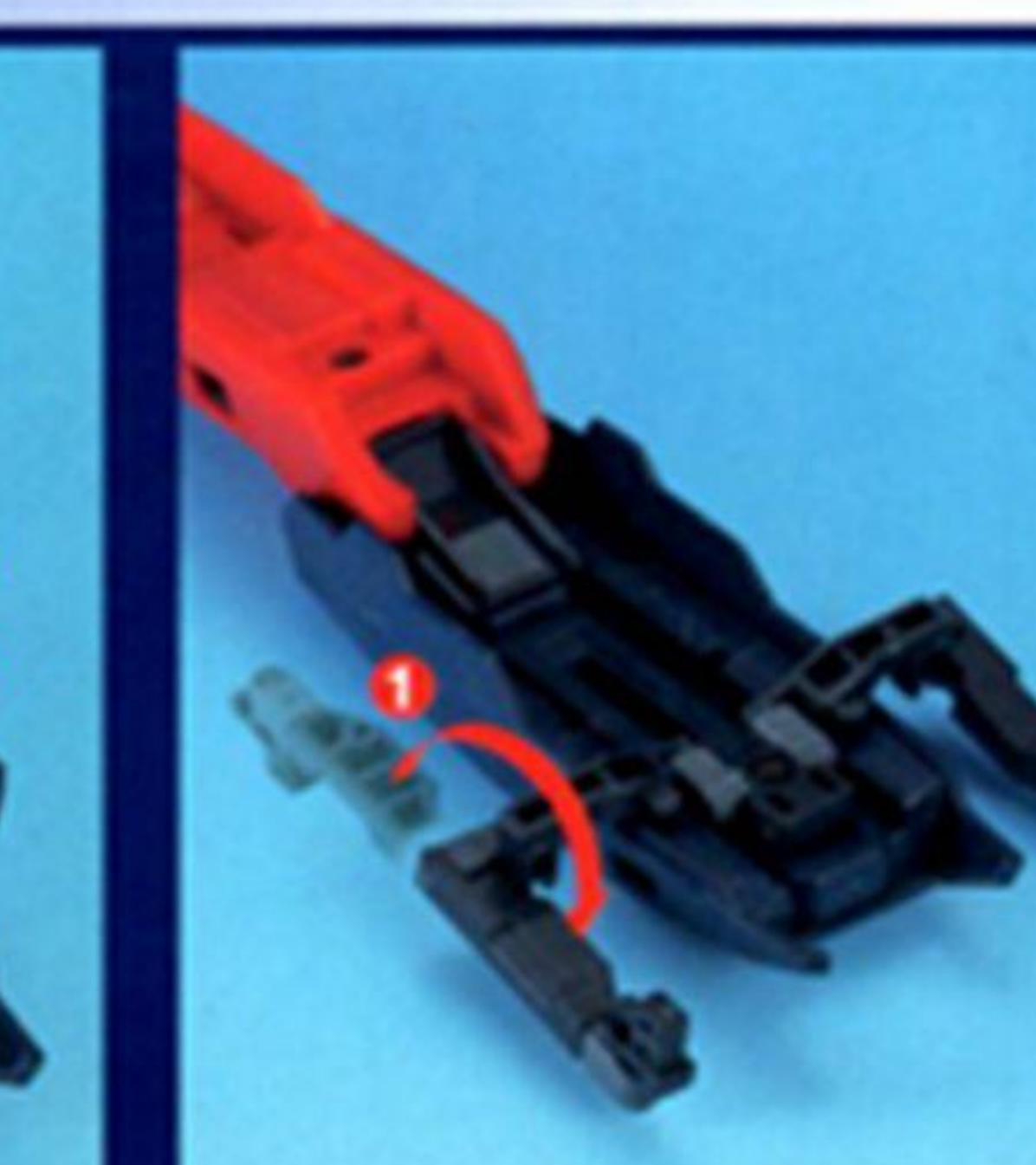
head body arm waist

TRANSFORMATION 1
①アンテナを閉じます。
②胸カバーのロックを外します。
③胸カバーを上げます。

TRANSFORMATION 2
①腹部パーツを閉じます。
②頭部を下げてロックします。
③胸カバーを上げます。
④レバーを起こします。

TRANSFORMATION 3
①股関節のロックを外します。

TRANSFORMATION 4
①腰と脚をつなぐプレートパーツを回転させながら、脚を開きます。
②同プレートパーツのツメを背中の隙間に差し込みます。

TRANSFORMATION 5
①腰と脚をつなぐプレートパーツを背中とリアスカートでロックします。
②フロントアーマーを倒します。
③リアスカートからロックパーツを引き出します。
④脚にロックパーツを差し込みます。

TRANSFORMATION 6
①肩部バーニアを格納します。
②腕を内側に倒します。
③サイドアーマーを写真の位置まで下げます。

Shield

TRANSFORMATION 7
①アームのスライド機構を一番下にしておきます。
②マウントを180度回転させます。
③アームを起こして伸ばします。
④サイドのカバーを取り外します。

TRANSFORMATION 8
①アームの付け根部分から外側に倒します。
②横に90度倒します。

TRANSFORMATION 9
①180度回転します。

Wing

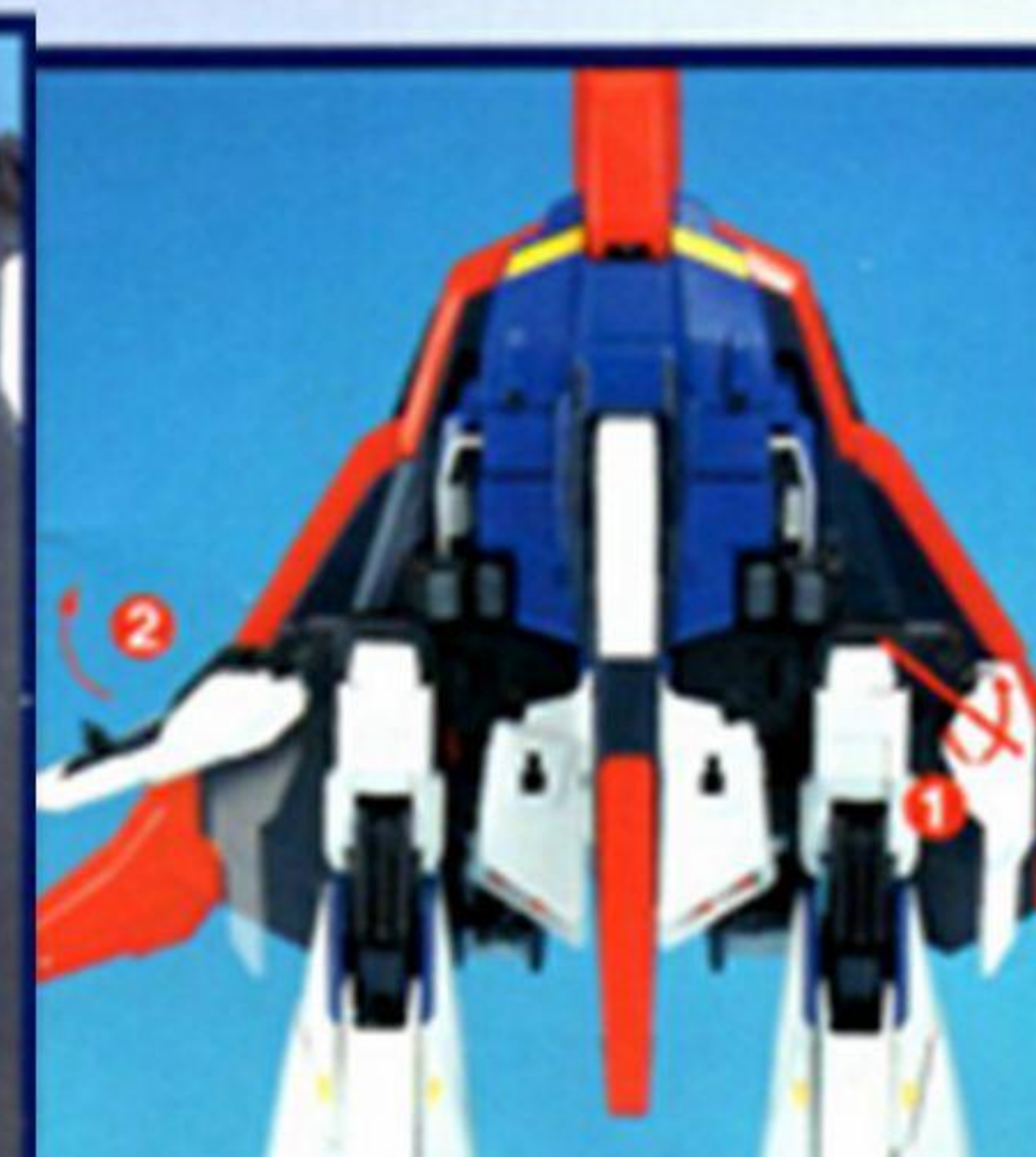
TRANSFORMATION 10
①シールドをコクピットと前腕に取り付けます。
※コクピットのクリヤーパーツをシールドの穴に入れます。
②フライングアーマーのアームを延ばします。
③フライングアーマーを180度回転させます。

TRANSFORMATION 11
①外側にスライドさせます。
②矢印の部分を押し込みます。

TRANSFORMATION 12
①A部分を押して翼端を引き出します。
②ジョイント部を倒します。
③④ジョイントを引き出します。

TRANSFORMATION 13
①完成。

TRANSFORMATION 14
①フライングアーマーのジョイントを差し込みます。

TRANSFORMATION 15
①フライングアーマーのジョイントをたたんでロックします。

TRANSFORMATION 16
①サイドアーマーを180度回転させます。
②ジョイントを起こします。

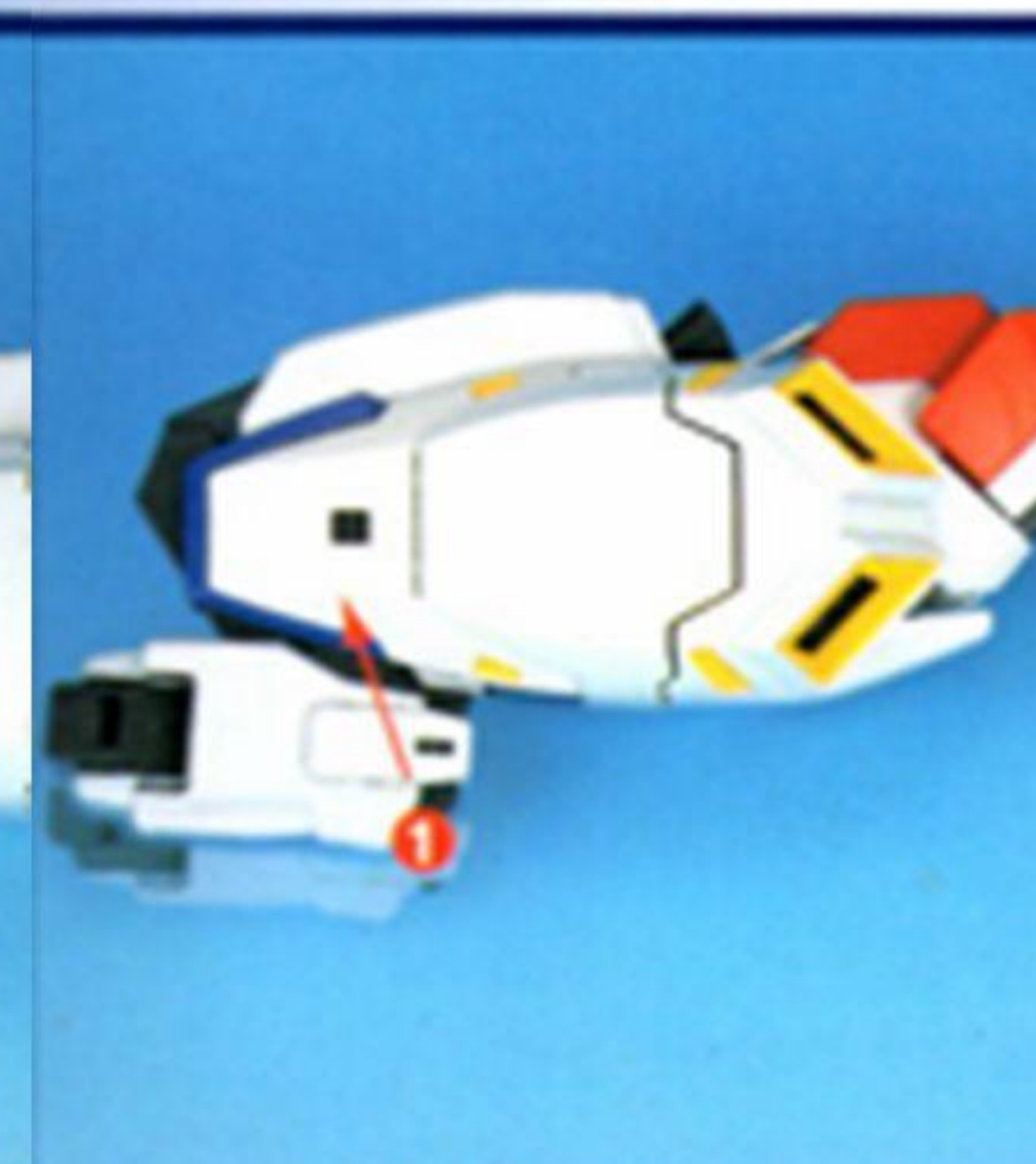
TRANSFORMATION 17
①サイドアーマーのジョイントを胸のサイドに差し込みます。

Landing gear

TRANSFORMATION 18
①ランディングギアのカバーを取り外します。

TRANSFORMATION 19
①ノーズギア・前を差し込みます。
②メインギア・右を差し込みます。
③メインギア・左を差し込みます。

Leg

TRANSFORMATION 20
①足首を閉じます。

TRANSFORMATION 21
①モモとスネ部分を矢印の方向に回転させます。

TRANSFORMATION 22
①モモを押し上げてヒザ関節をロックします。

Beam Rifle

TRANSFORMATION 23
①グリップを前に倒します。②照準を後ろに倒し、カチッとロックします。
※グリップを後ろに倒すとライフルが変形します。
③銃身を後ろにスライドさせロックします。④ジョイント部を起こします。

Tail Stabilizer&Finish

TRANSFORMATION 24
①テールスタビライザーを起こします。
②テールスタビライザーを伸ばします。
③リアアーマーにロックします。

TRANSFORMATION 25
①ビームライフルを取り付けます。

Light on

TRANSFORMATION 26
ON
OFF
①シールドにあるスイッチを入れます。
②翼端灯とコクピットが点灯します。

WAVE RIDER
TRANSFORMATION FINISH

MSZ-006 ZETA GUNDAM
TRANSFORMATION MANUAL

TRANSFORMATION MANUAL

©創通エージェンシー・サンライズ

MSZ-006
ZETA GUNDAM

A.E.U.G. ATTACK USE PROTOTYPE VARIABLE FORM MOBILE SUIT

MODEL NUMBER:MSZ-006
PILOT:KAMIRU BIDAN
HEIGHT:19.8m
WEIGHT:28.7t
FULLROAD WEIGHT:62.3t
MATERIAL:GUNDALIUM-γ
GENERATOR OUT PUT:2,020kw
THRUSTER GENERATOR OUT PUT:112,600kg
ARMAMENTS:BEAM RIFLE×1
BEAM SABER×2
VULCAN×2
GRENADE PACK×2
SHIELD×1

BANDAI

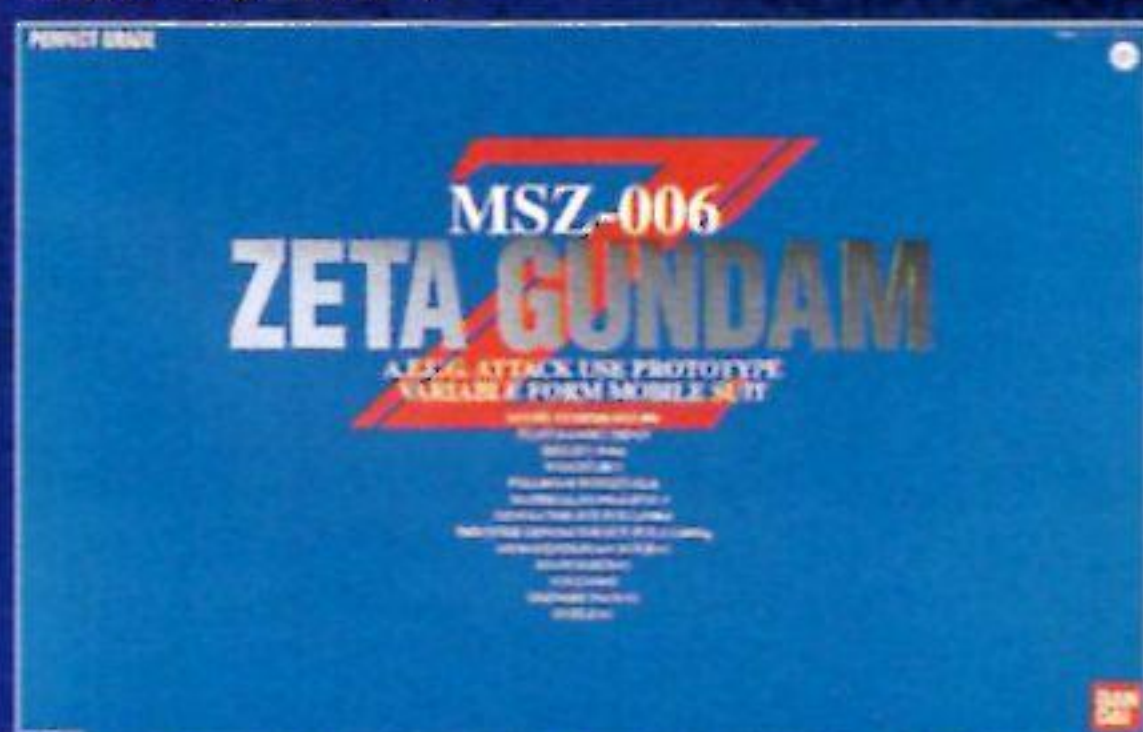
BANDAI 2000 MADE IN JAPAN

Perfect Grade Pictorial Guide

PROJECT GUNDAM ZETA SPECIAL

Project Gundam Zeta 特別編　パーフェクトグレード　ピクトリアルガイド

製作・文：勝又貴之

CHECK THIS BOX！
価格：20,000円

＊総パーツ数953点(内プラスチックパーツ628点、可動用ポリパーツ196点、ビス70点、電飾用パーツ54点、ダイキャストパーツ3点、シール2枚)。パーツ数だけでもこのキットのすごさがわかろうというもの。箱の大きさは、縦：415ミリ×横：643ミリ×深さ：130ミリでガンプラ史上最大。
(腕部と脚部の写真には基本的に右側パーツを使用しています)

MSZ-006 ZETA GUNDAM

バンダイ 1/60スケールプラスチックモデル"パーフェクトグレード"MSZ-006 ゼータガンダム

多くの人が「ザクまでで終了するだろう」と思っていた"パーフェクトグレード(以下PG)"シリーズにZ(ゼータ)ガンダムが登場するという情報が、昨年末に各模型専門誌で紹介された。しかも、PGザクⅡF型からほぼ1年という短期間でのリリースは、キット化を望んでいたであろうファンにとっても驚くべき早さだったといえるだろう。今月号とほぼ同時期の発売となるこのキットは、総パーツ数953点となり、PGガンダムから300点近くパーツが増えている。MG(マスターグレード)シリーズを組み慣れた人でも完成までに平均で15時間はかかるというこのキットだが、これまでのシリーズ同様、コンストラクションマニュアル(組み立て説明書)どおりに組み立てれば必ず完成させられるようになっている。そして本誌では、これまでのPGシリーズと同様、パーフェクトグレード・ピクトリアルガイド(PGPG)を、全20ページ・総写真点数327カットでお贈りする。PG・Zガンダムをお持ちの方はぜひ製作の参考に活用してほしい。

●組み立ての前に
総ランナー枚数40枚。アルファベットをすべて使い切ってしまっており、序盤の組み立てではパーツを探すのも一苦労。そこで、マスキングテープなどを使って付箋を貼っておき、本棚などに立てておくと判別しやすいぞ。

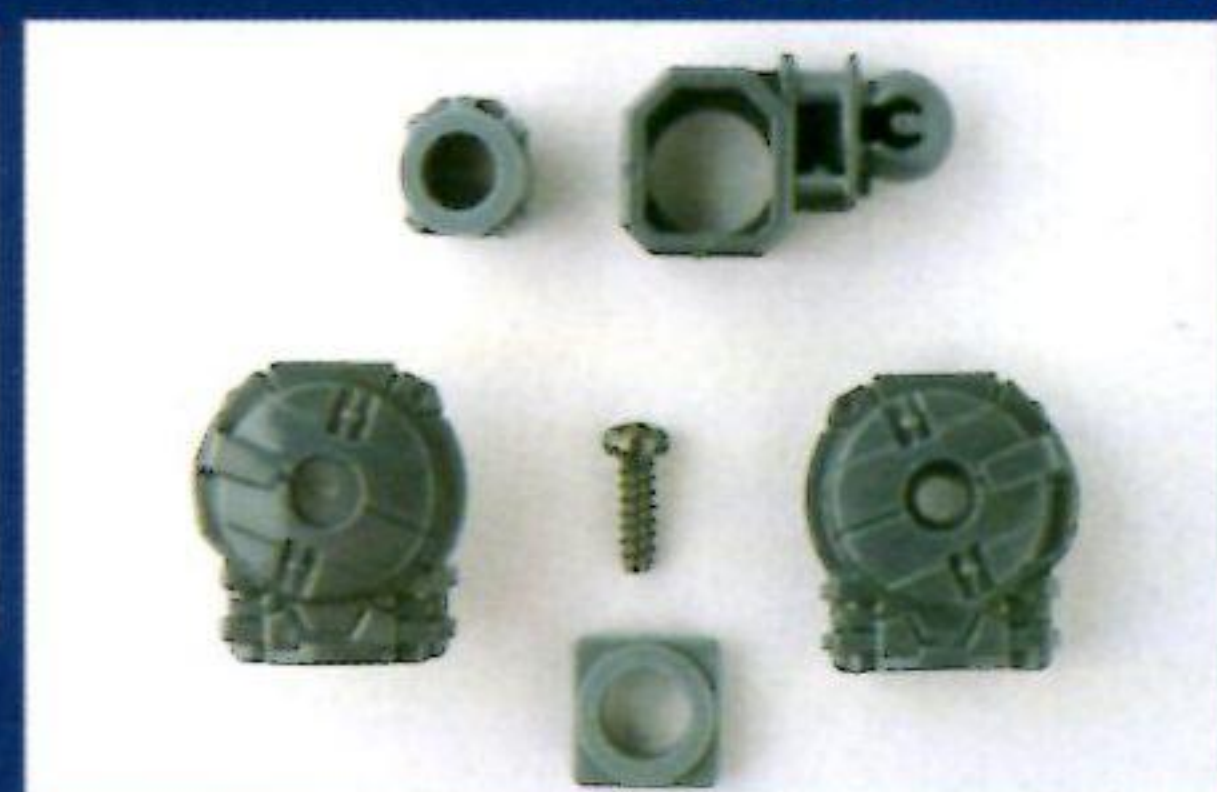
ARM 腕部

使用ランナー：A、C、E、F、H、P、S、U、V、W、X、WA
電飾がなく、装甲の開閉もない部分なので、比較的組み立てにストレスを感じない部分。
手首以外には左右の違いもない部分なので、左右の組み立ては同時に作業を進めていこう。

①肩メカ部

↑パーツ配置②。肩関節用ブロックをU15、U16で挟み込む。このとき肩関節用ブロックの位置を間違えないように注意。完成後にはほとんど見えなくなる部分なので、塗装しなくてもOK。

↑パーツ配置①。肩関節と胴体をつなぐブロック。ポリパーツの向きを間違えないよう注意。このPG・Zではこれまでのシリーズ以上にポリパーツが多いこともあり、各パーツの形状が間違えにくいよう考慮されている。

CHECK!
ビスは全部で4種類。写真右から、2.0×4(16本＋あまり2本)、2.0×6(24本＋あまり2本)、2.6×8(19本＋あまり2本)、2.0×5座付(4本＋あまり1本)となっている。(2.0×6はキットでは銀色です)

使用パーツ：(左右とも)U15、U16、U20、X11、X14、ビス(2.6×8)

②上腕メカ部

←パーツ配置①。シリンダー基部(V6)は写真のようにスリットが外を向く位置にはめること。ポリパーツ(X8、X10)は特に問題なく組めるはずだ。塗装派はシリンダー基部をココで塗っておいたほうが楽。

使用パーツ：(左右とも)U32、U33、U40、U41、V6、W10、X8、X10、ビス(2.0×6)

←パーツ配置①で組んだブロックをヒジ関節パーツ(U32、U33)で挟み込む。メッキパーツ(W10)は先にシリンダー基部(V6)にはめ込んでおいてもOK。上腕メカ部の塗装はこの段階ですませておこう。ヒジ関節の合わせ目の処理もここで。

CHECK!
シリンダー基部(V6)とメッキパーツ(W10)は、はめ込むときの向きが決まっているので要注意。またこのパーツは、はめ込んでしまうと外すのがとても難しいので気をつけよう。

③前腕メカ部
③-1：ヒジ関節

使用パーツ：(左右とも)U29、U30、W8、X9、X15

←パーツ配置。写真を参考に各ポリパーツ(X9、X15)の向きを間違えないよう注意。メッキパーツ(W8)は穴の開いた側を内側に向けておくこと。ここが組みあがったら塗装派は塗っておこう。

BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

③-2：手首関節

使用パーツ：(右)C12、X16、WA11(左)C12、X16、WA12

ONE POINT!

手首カバー(C12)にWAパーツをはめるときは、WA11(12)から手首側のパーツのみ外して「パチッ」と音がするまで押し込むと楽。その後シリンダーをボールジョイントをはめてやろう。

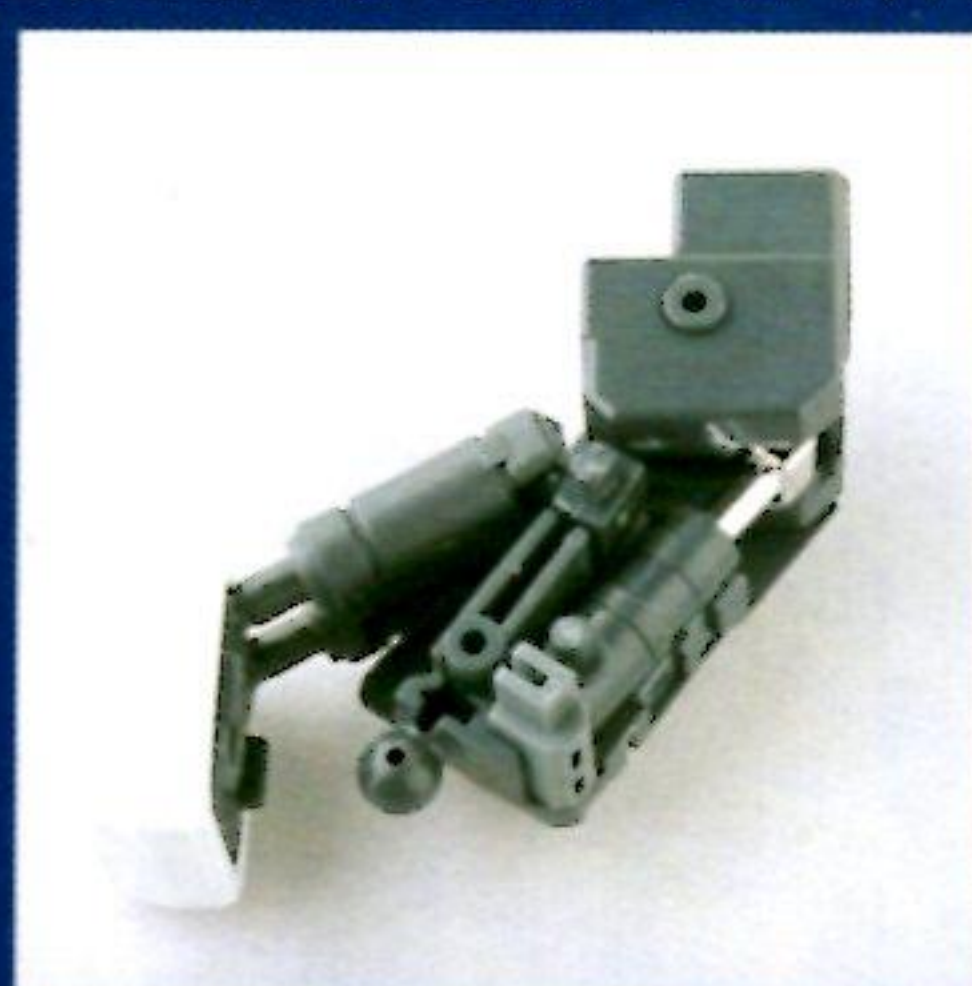
⬆パーツ配置。ポリパーツ(X16)は手首カバー(C12)にはめることになる。そのときポリパーツの平らな面が内側に、ナナメにカットされた面が外側に出るようにすること(写真参照)。

⬆WAパーツはPGシリーズではおなじみのランナーから切り出すだけで可動させることができるもの。ただし、そのままでは動かしづらいので、上下を折りたたみ、シリンダーの軸は一度引き出しておこう。

＊WAの11と12は実際には左右の違いはないので、この段階でどちらも組んでしまっておいてOK。シリンダー部分は軟質樹脂なので、ちょっと塗装がしづらいかも。

③-3：前腕本体

使用パーツ：(左右とも)U38、U39、V5、X1、X2、X22、ビス(2.0×6)×2

⬅前腕メカ部側面(U38、U39)にはめるポリーパーツ(X1、X2)は左右で形が違うので注意。三角のモールドがついている側が外を向くようにすること。ここは外装をはめるスリットになるので、しっかりとはめておこう。

⬅各ブロックの配置。シリンダー基部(V5)はこの時点で塗装しておこう。手首側にはめるポリパーツ(X22)の前後上下を間違えないよう注意すること。手首カバーは前腕を組んでしまってからはめよう。

④ショルダースラスター

④-1：メカ部1

使用パーツ：(左右とも)F6、P10、P12、P13、X18

⬅パーツ配置。スラスターフィン部(P10)の向きに注意。幅の広いほうが可動部基部(写真左)を向く。カバーパーツ(F6)もその向きにあわせること。塗装派は組み立て前に塗装しておこう。

④-2：メカ部2

使用パーツ：(左右とも)P19、P20、U27、U28、X7

⬆パーツ配置。④-1で組み上げたブロックの上下を間違えないこと。サイドアーマー用アーム(U27、U28、X7)は特に問題なく組めるはず。塗装派はここで塗っておこう。

④-3：カバー

使用パーツ：(左右とも)E8、E10

➡特に問題のない部分。カバーパーツ(E8)はややユルイかもしれないので外れないよう注意が必要。

⑤ショルダーアーマーメカ部

使用パーツ：(左右とも)C13、F3×2、P21、P22、U31、ビス(2.0×6)×2

➡各ブロック配置。肩関節ブロックはパーツU31にはめてから側面パーツ(P21、P22)で挟み込む。後ハメが難しい部分なので、塗装派は要注意。スラスターカバー(F3)は特に問題なく組めるはずだ。

⬅すべてのブロックを組み合わせれば腕メカ部の完成。上腕と肩ブロックを組むときに装甲パーツ(C13)をはめることを忘れないように。またこの装甲パーツは丸くえぐれた部分の向きに注意しよう。

ARM 腕部

⑥グレネードランチャー

⑥-1：スライド部

使用パーツ：(左右とも)E４、W９、X17、X27

⬅パーツ配置。シリンダーパーツはピンの出ている側を基部(E４)に向けて固定。ポリパーツ(X17)の向きにも注意。

➡シリンダーパーツ(W９)と固定用ポリパーツ(X27)は凹凸部分の向きをあわせること。

⑥-2：本体

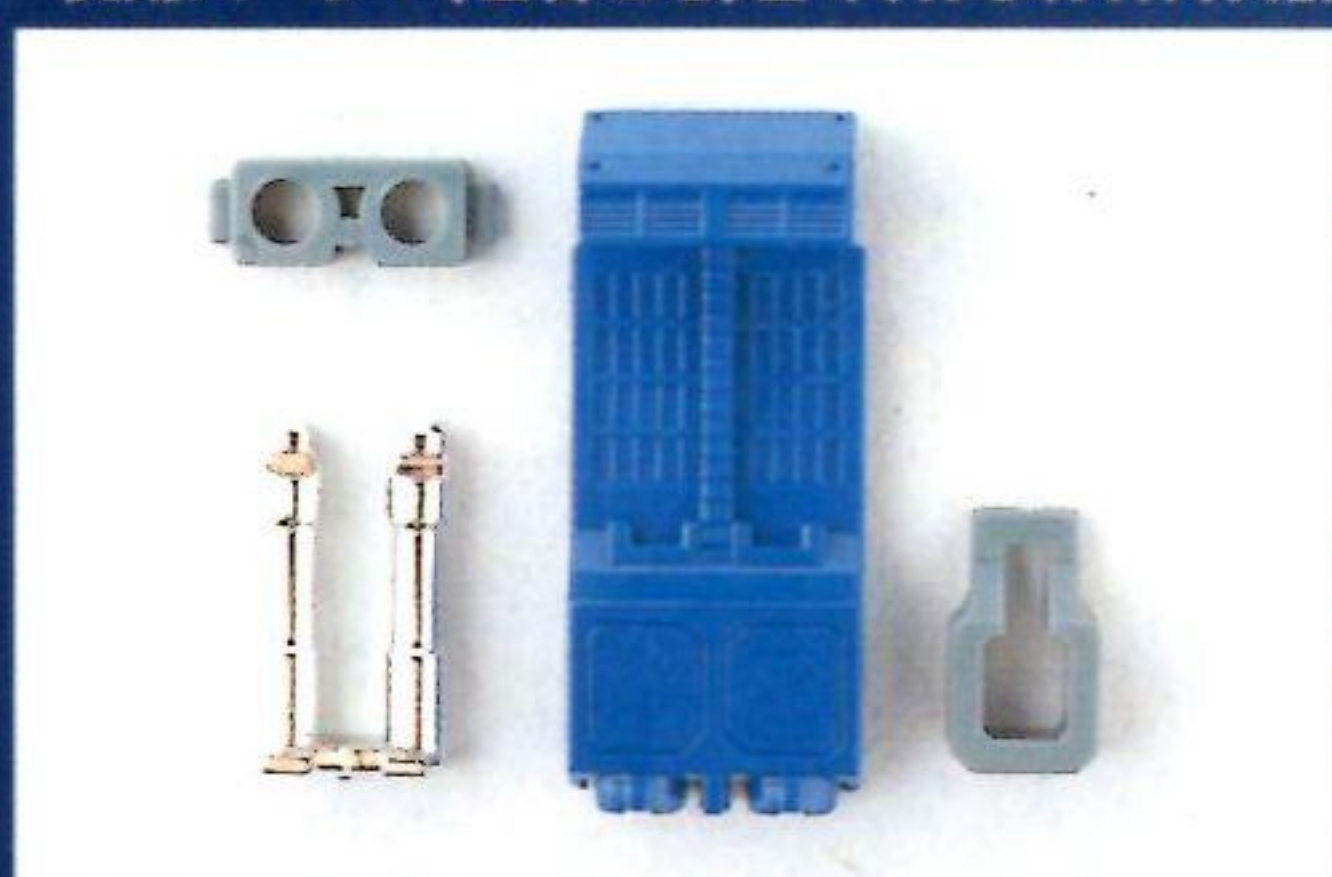
使用パーツ：(左右とも)E３、E５、E６、P18、U21、U22、ビス(2.0×６)

⬆パーツ配置。グレネード弾(P18)や⑥-1で組んだブロックの向きを間違えないこと。カバーE３、E５は最後に取りつける。グレネード弾や装甲裏を塗る人は組み立て前にすませておこう。

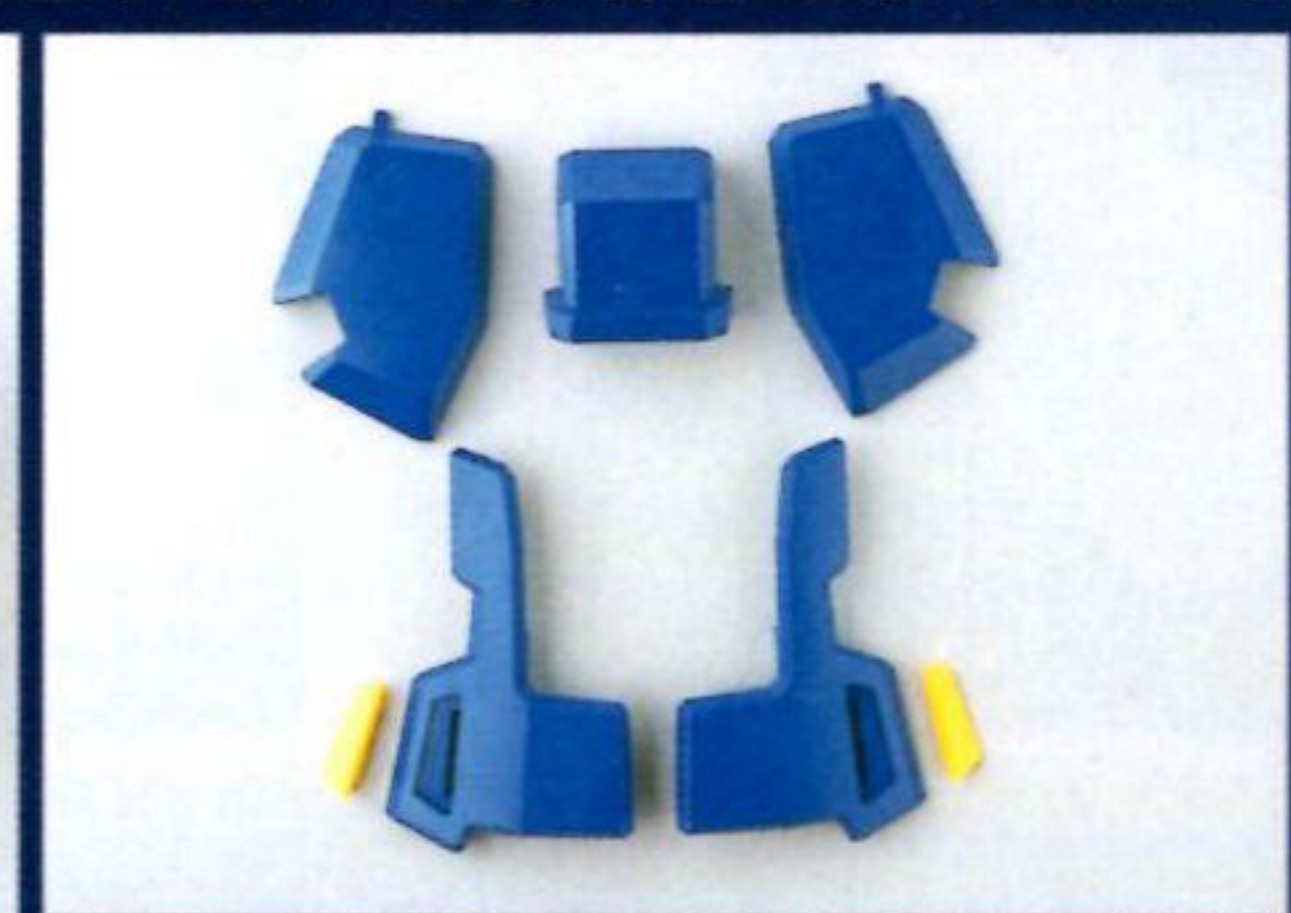
⑦腕カバー

⑦-1：上腕&前腕１

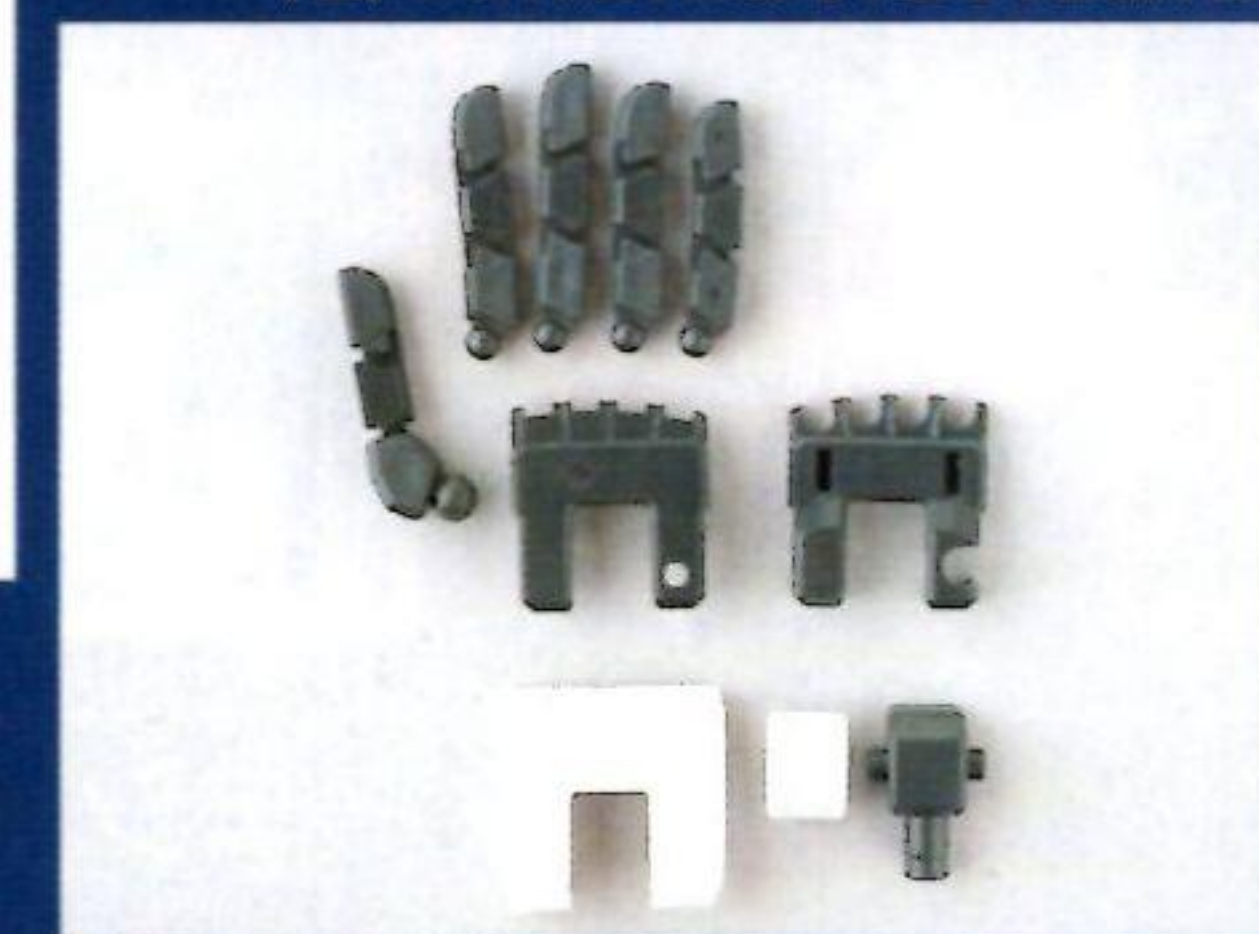
使用パーツ：(左右とも)C20、C21、H３×２

➡特に問題のない部分。C21をはめるときは肩サイドアーマーをはね上げておくと楽。

⑦-2：前腕２&ショルダーアーマー

使用パーツ：(左右とも)E９、E11、E12、E15、E16、F４、F５

➡肩アーマーは前後パーツ(E15、E16)を取り付けた後で上部パーツ(E９)を取りつけること。

＊前腕の黄色いモールドパーツ(F４、F５)の向きを間違えないよう注意。

⑧手首

使用パーツ：(右)：A16、C14、S１、S４、U25、WA１～５
(左)：A17、C14、S２、S３、U25、WA６～10

＊腕で唯一左右の違いのある部分だが、間違える可能性は少ないのでサクっと組んでしまおう。

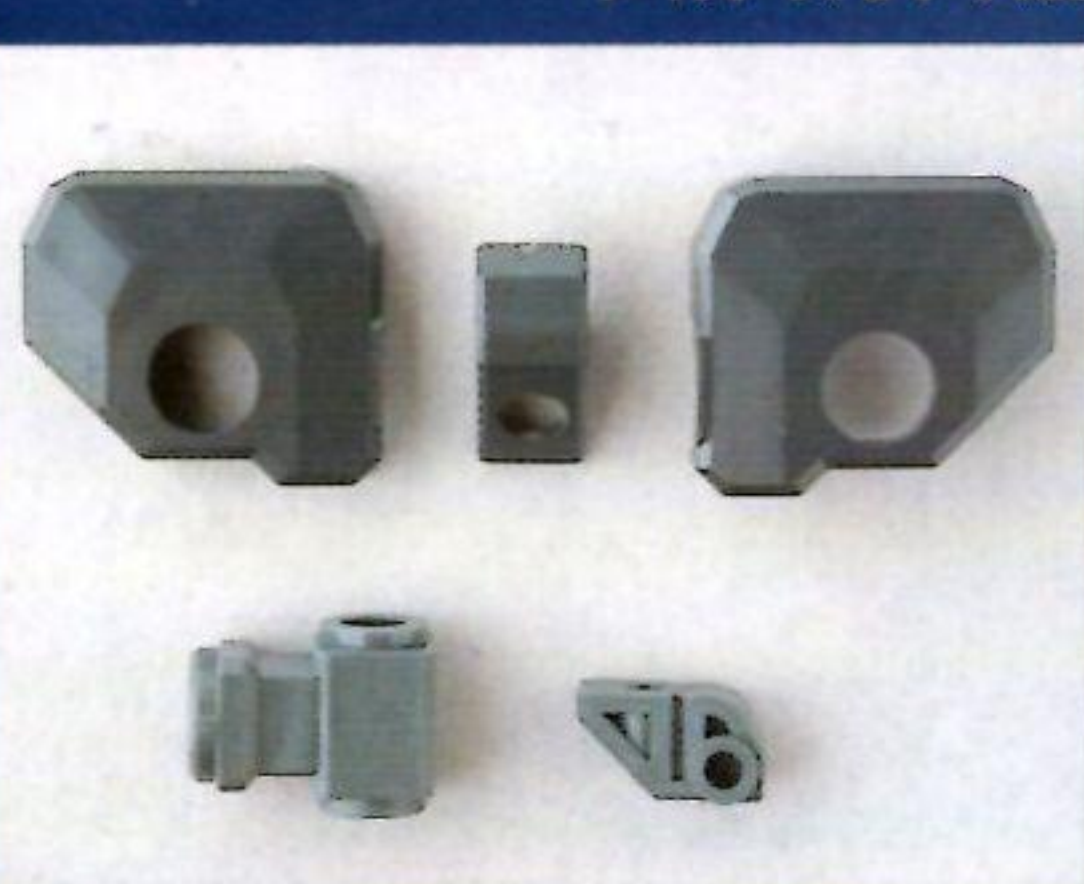
⬆パーツ配置。各指(WA１～10)はランナーから切り離せば可動するパーツ。親指(WA１、WA６)以外は、非常に似た形状のパーツだが、長さが違うので注意。中指が一番長く、人差し指と薬指が同じ、小指が一番短くなっている。

腕の完成。

LEG 脚部

使用ランナー：B、C、E、F、H、M、P、Q、R、U、V、W、X、
変形機構を持つため電飾がないにもかかわらず組み立てに時間がかかる部分。ただし、ここも腕部と同様、最後の工程近く（内部プロペラントタンクをはめる）までは左右が共通なので途中までは同時に組んでしまっても構わない。

①股関節

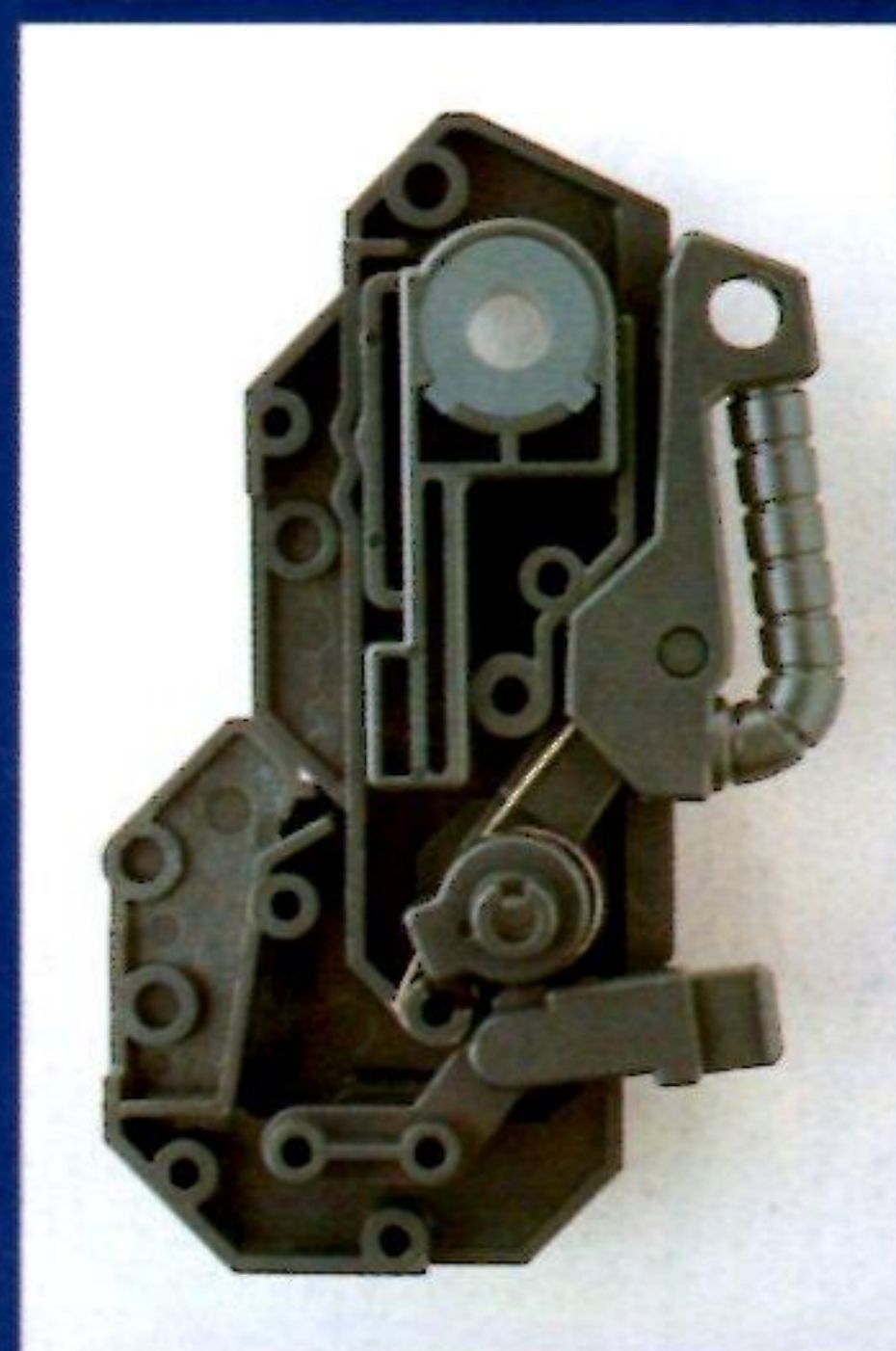
使用パーツ：(左右とも)P14、P15、P17、X５、X56

⬆パーツ配置。写真ではわかりやすいようにカバーパーツ(P17)を外してポリパーツ(X５)をはめているが、実際にはポリパーツにカバーをはめてからパーツP15に接続する。このとき、ポリパーツの向きを間違えないよう注意。

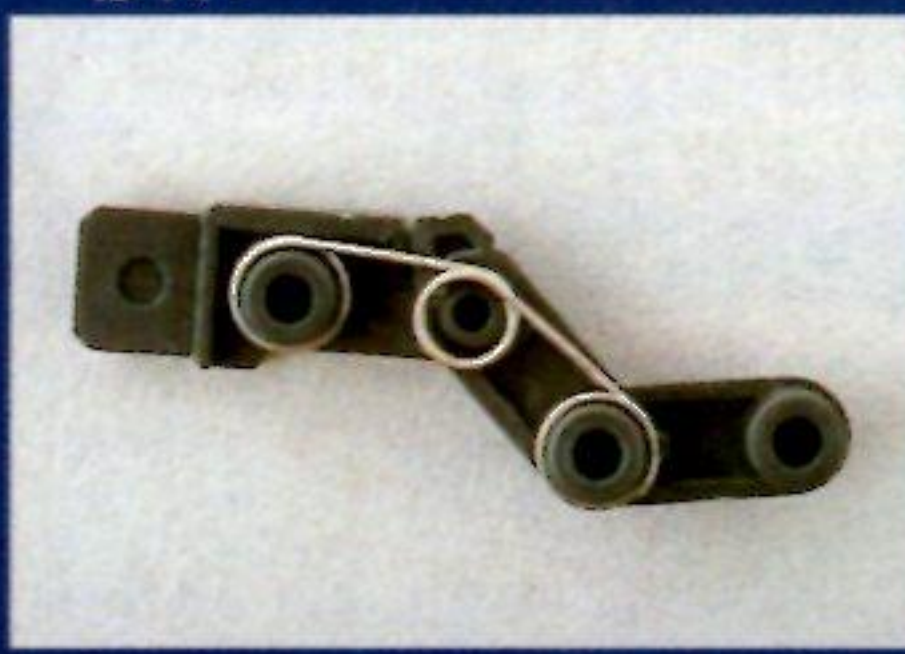
②ヒザ関節バネ

使用パーツ：(左右とも)R９、R10、U５、U６、⑥ヒザバネA

⬆パーツ配置。ヒザバネAはパーツU５とU６で挟み込むようにすること。このときバネの向きに注意。

Perfect Grade Pictorial Guide
MSZ-006 ZETA GUNDAM
BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

➡関節のメインブロックのパーツ配置。ポリパーツ(X13)を他のパーツ(R3、R12)で挟み込む方式。

⬅各ブロック配置。特に間違いやすい部分はないはず。ヒザバネAを固定するピンの位置に注意。ヒザ裏のチューブ部分を塗装する人はこの時点までに塗っておこう。

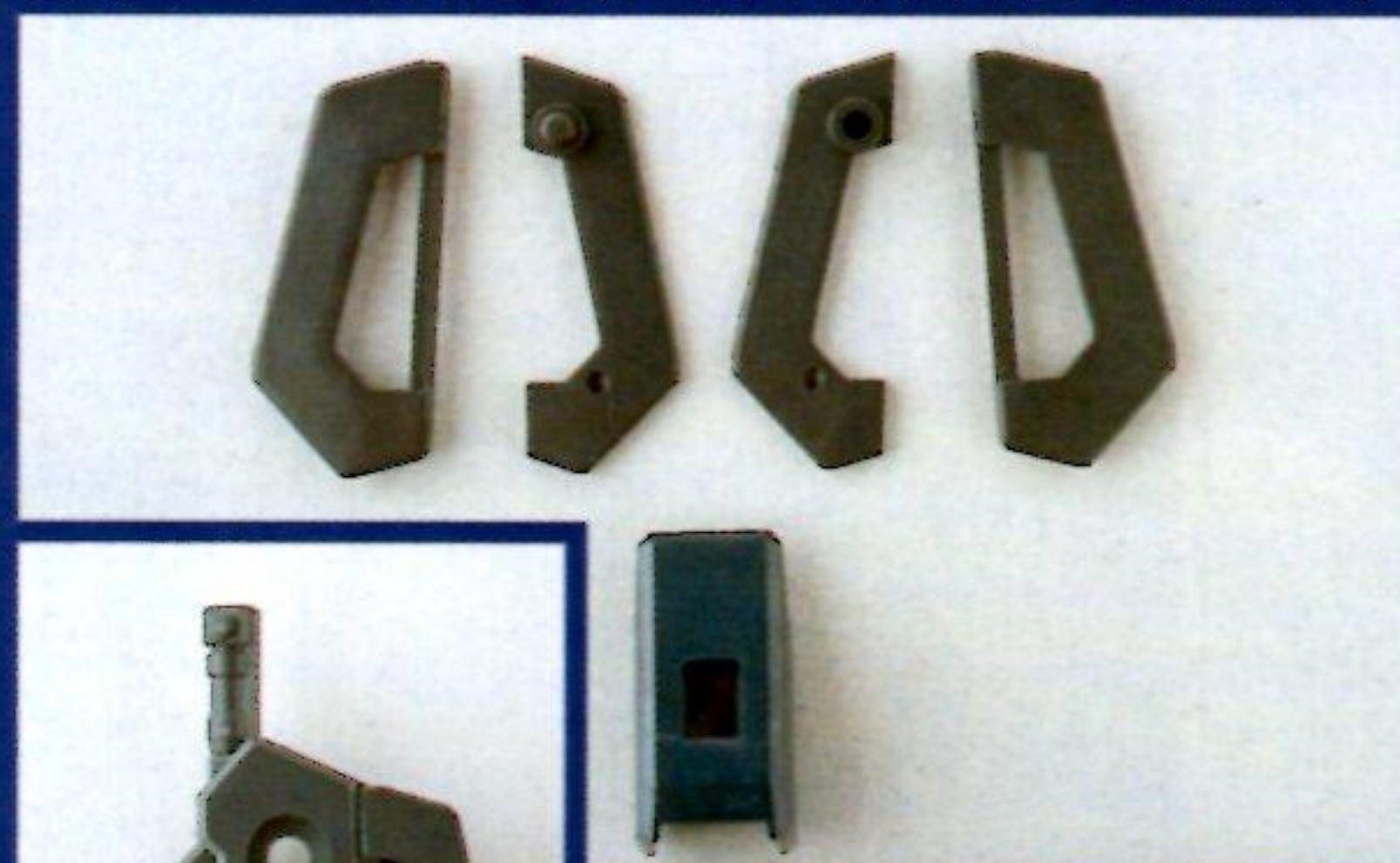
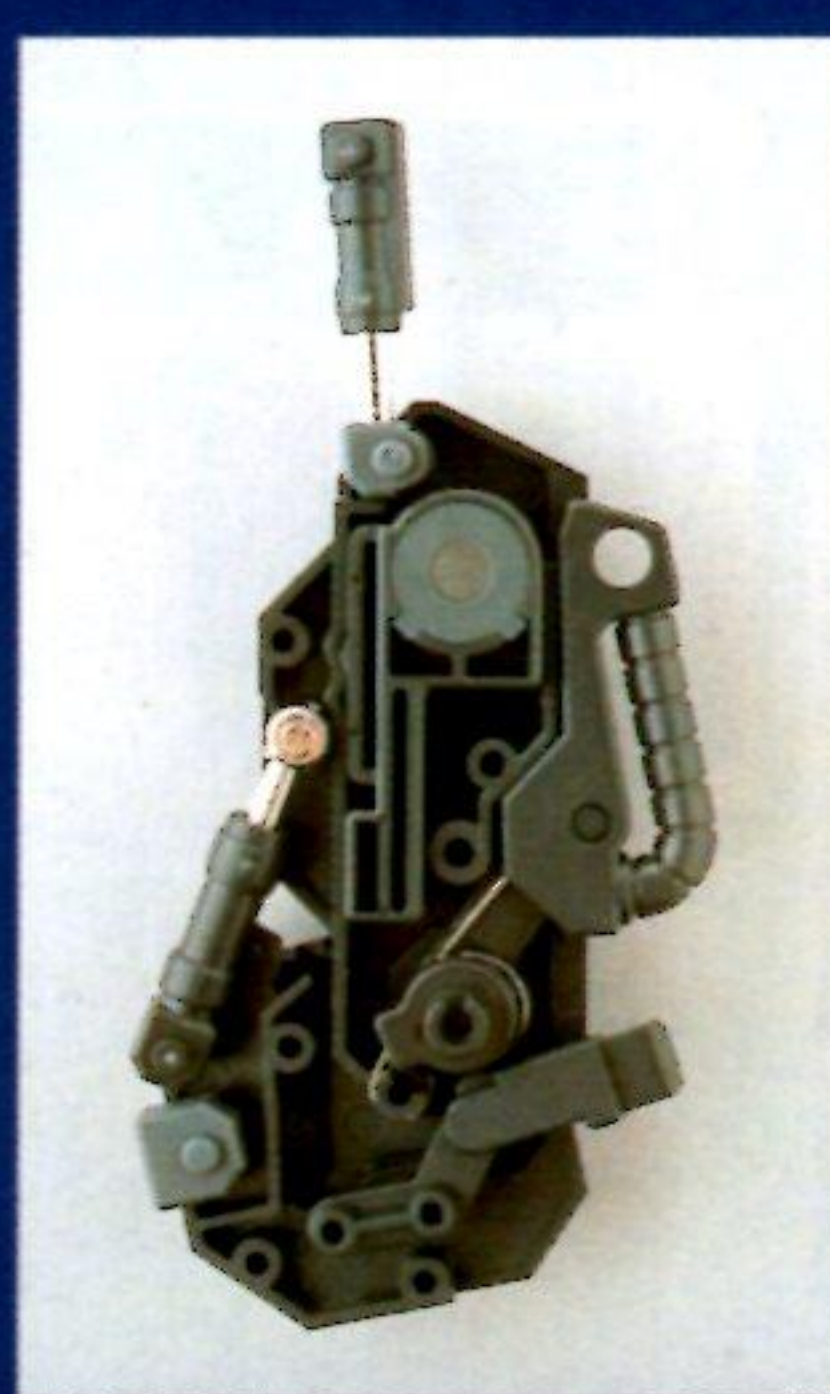
⬇太モモ接続用関節ブロックのパーツ配置。ポリパーツ(X29)自体にピンがあるので、間違えることは少ないはずだが、はめる方向には注意すること。

③ヒザ関節

③-1：関節1

使用パーツ：(左右とも)R3、R12、U8、U11、U12、U19、X13、X29、⑦ヒザバネB

⬅スネ内部に収まるカバーパーツ基部のパーツ配置。バネを使う部分なので、バネやパーツの向きを間違えないこと。

③-3：関節3

使用パーツ：(左右とも)R1、R2、R5、R6、M6

⬅パイプ部分の外側につけるパーツ(R1、R2、R5、R6)はそれぞれスリットにはめるようにすること。スライド機構をチェックしてみよう。

⬆各ブロック配置。この時点で組んだパーツは③-1で組んだメインブロックに取りつけてから反対側のパーツ(R4、R15、X13)をはめ、ビス止めする。シリンダー部(特に前面)はこの時点で塗装しておくといい。

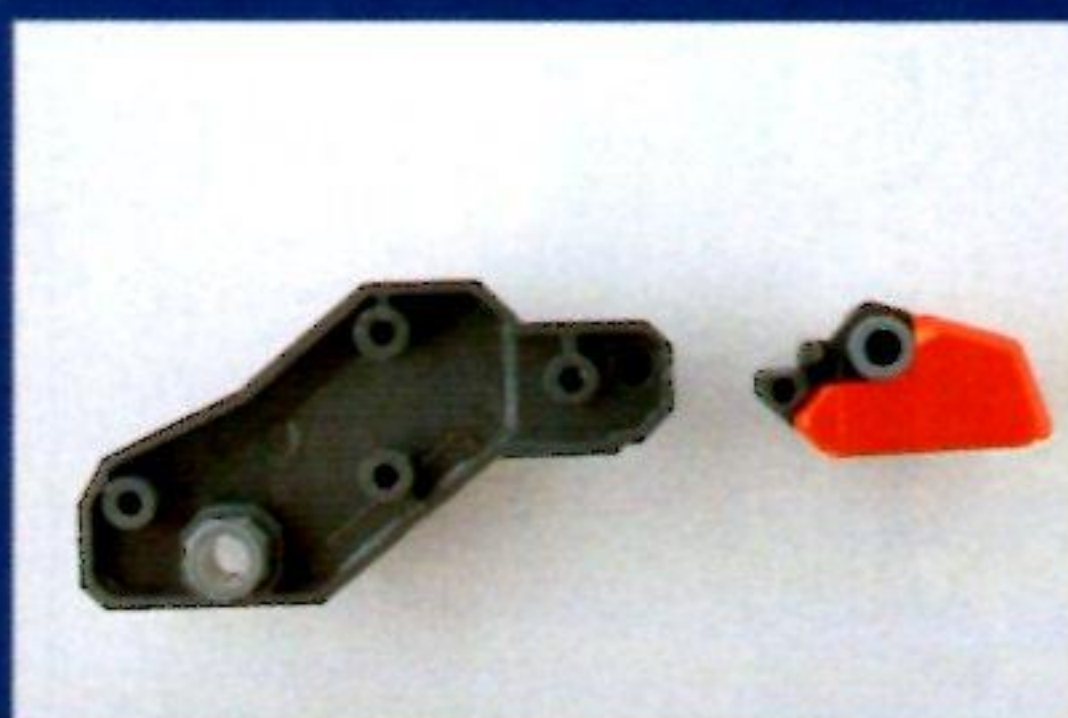
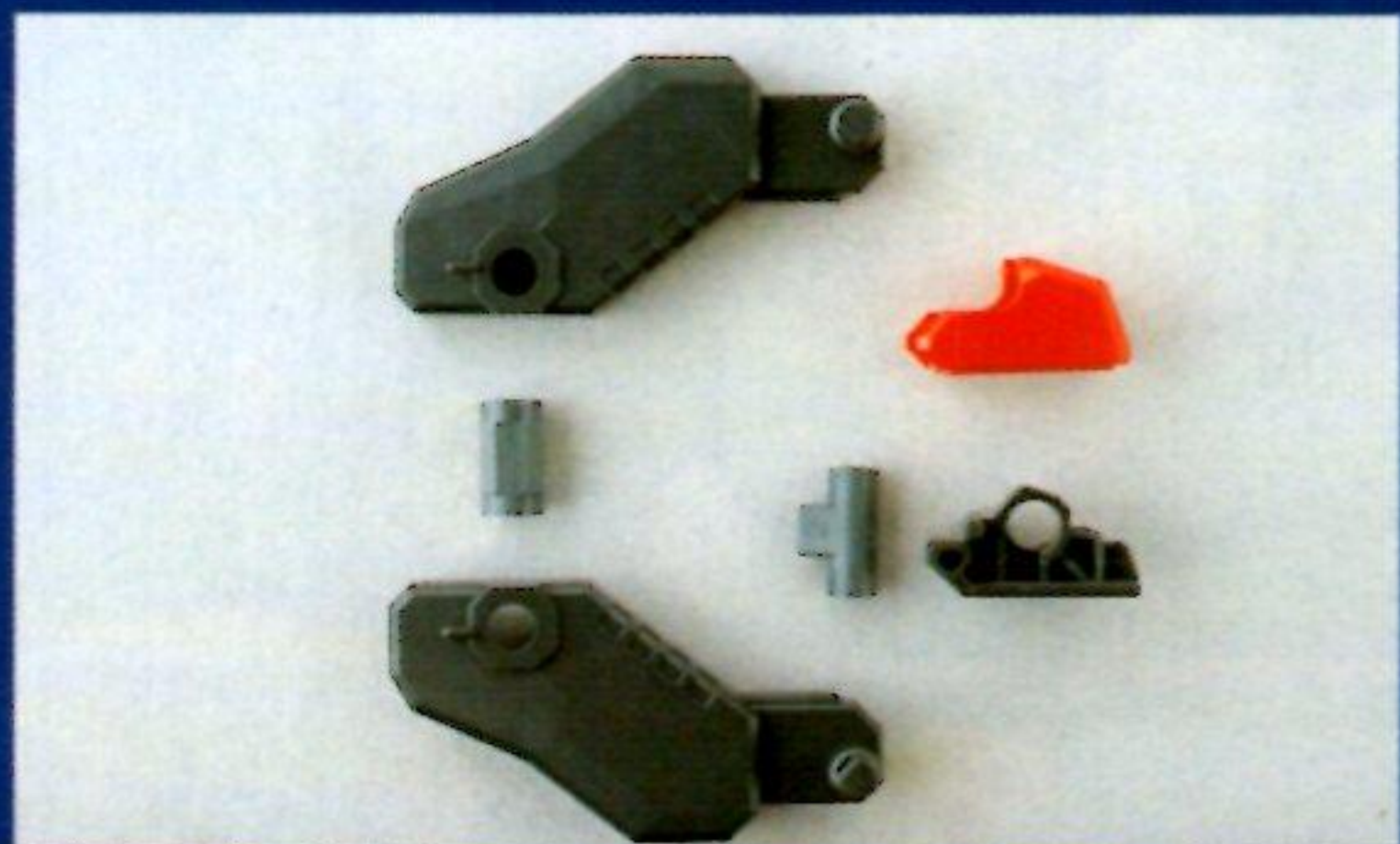
⬆太モモ側のシリンダーはメッキパーツ(W4)の上端にストッパー用のピンがあるので、シリンダー基部に差し込むときに向きを間違えないよう注意。メッキパーツを通したらポリパーツで固定しておくといい。

③-2：関節2

使用パーツ：R4、R15、V1、V2、W4、W7、X13、X24、X33、ビス(2.6×6)

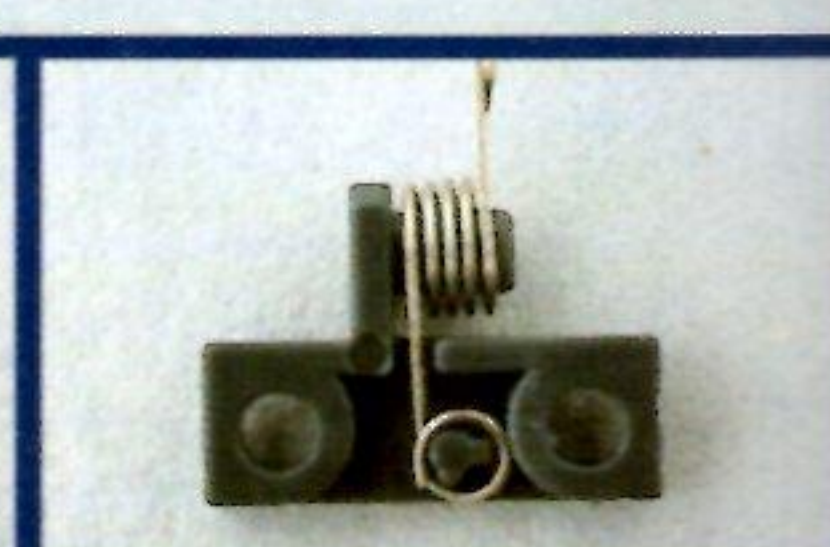
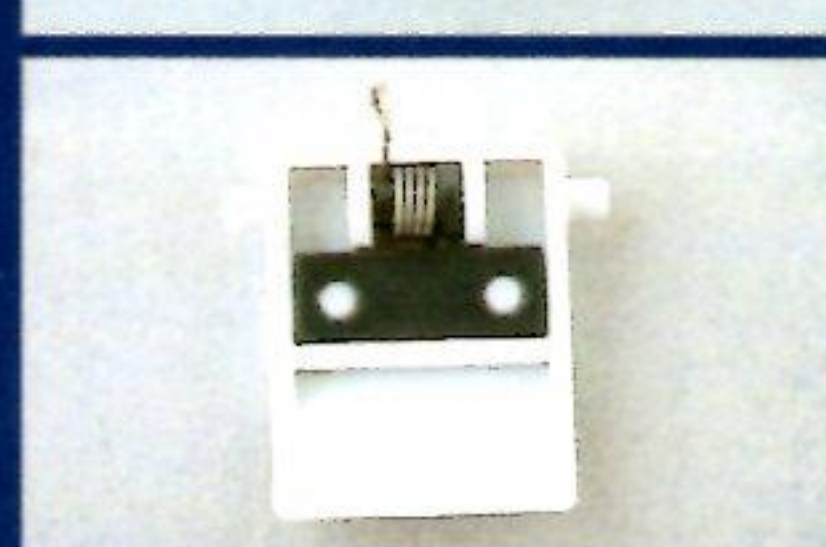
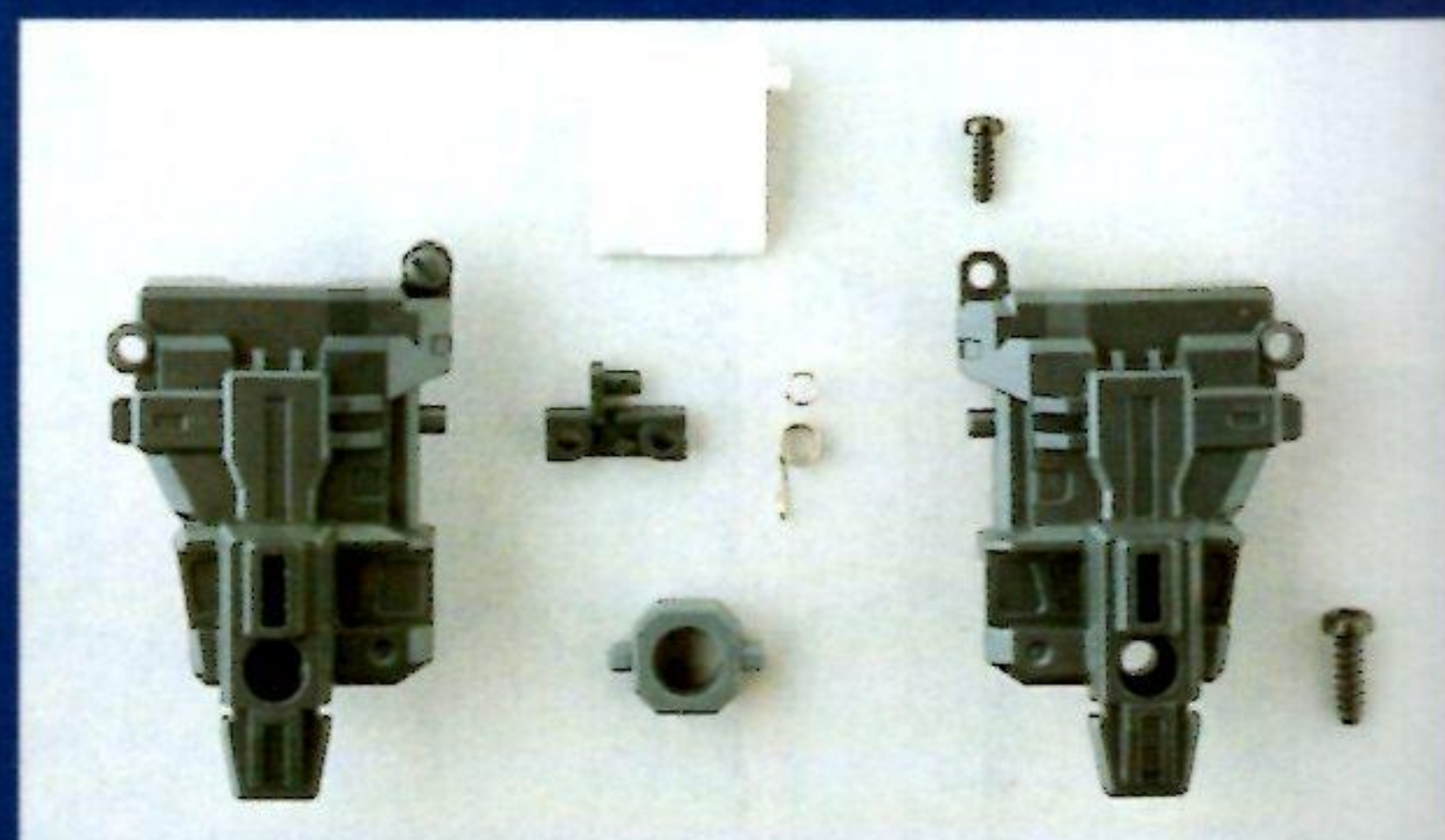
⑤足首メカ部

⑤-1：ツマ先基部&カカト

使用パーツ：(左右とも)H2、P1、P4、P9、X20、X28

⬅ツマ先基部は特に間違いのない部分。カカトのツメ基部(P9)はポリパーツ(X20)をはめてからカバーパーツ(H2)をはめる方式。ポリパーツの向きを間違えないこと。

⬆パーツ配置。モモメカ部はヒザ関節ブロックを挟み込むようにはめる方式。ヒザ関節上部にあるシリンダー基部の向きを間違えないよう注意。四角い凸モールドのある側を太モモ内側に向けること。

④モモメカ部

使用パーツ：(左右とも)C1、P2、P3、U4、X30、⑧モモバネ、ビス(2.0×6)、ビス(2.6×8)

⬆モモバネはパーツU4にはめてから太モモ裏側装甲(C1)にはめる。バネの向きを間違えないよう注意。

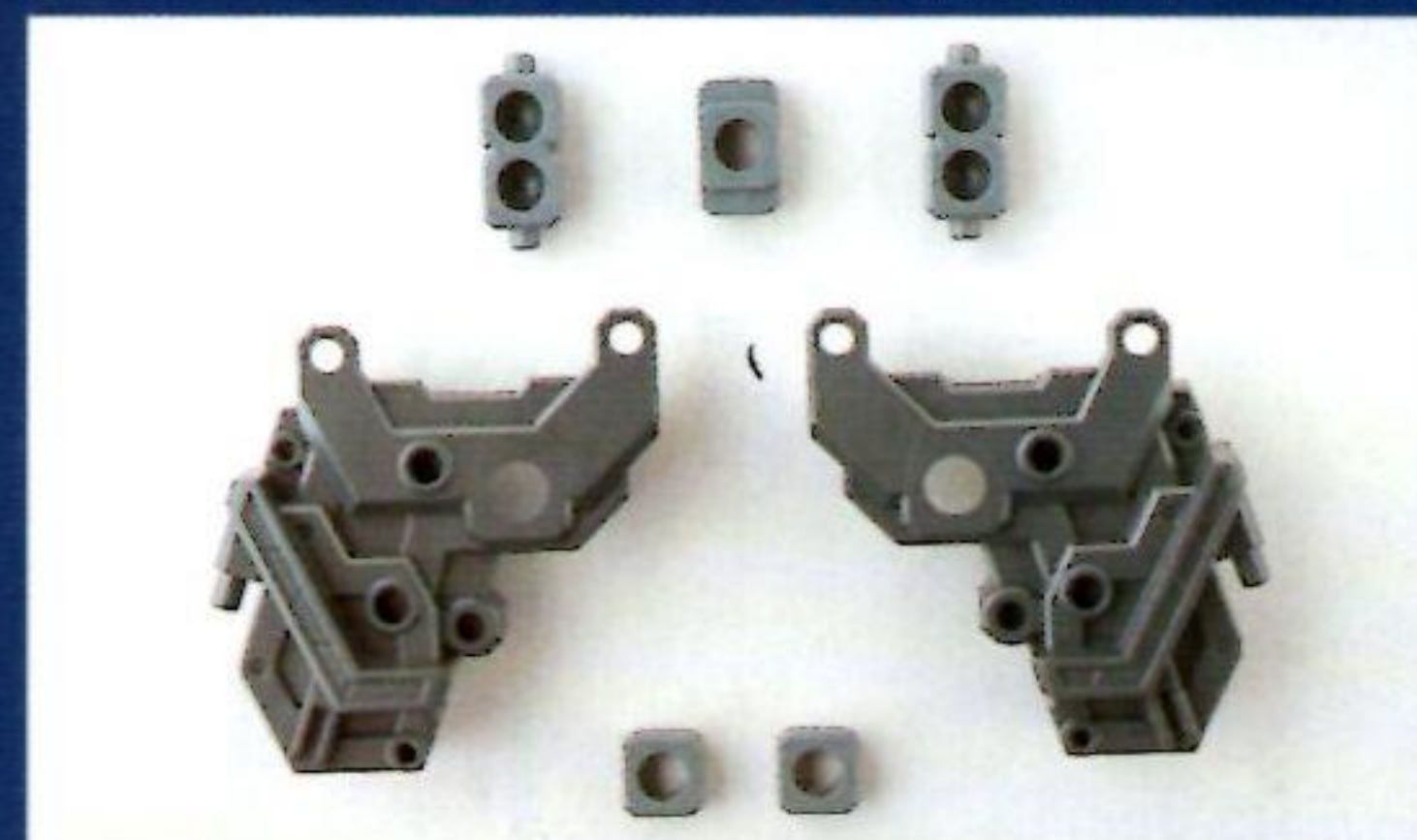
LEG 脚部

⑤-3：シリンダー

使用パーツ：(左右とも)P23、P24、V3×2、W13、W14、X36×2

⬆⬅パーツ配置。シリンダー(V3、W13、W14)やツマ先先端部(P23、P24)は写真の位置で組めば特に問題はないはず。足首アーマーを取りつけるためのポリパーツ(X36)の向きにのみ注意(写真参照)。

⑤-2：足首基部

使用パーツ：(左右とも)P5、P8、X25、X31×2、X35×2

⬅各ブロック配置。特に難しい部分はない。ツマ先基部を固定するポリパーツ(X35)は、本来は足首基部(P5、P8)側にはめておくものだが、写真では位置関係をわかりやすくするため、ツマ先基部にとりつけてある。足首メカ部はこの工程の前後で塗装しておこう。

⑥-2：ソールカバー2&シリンダー

使用パーツ：(左右とも)C11、C15、V7×2、W11×2

⬆足首カバー(C11)はナナメ前からスライドさせてポリパーツにはめる方式。上下を間違えないよう注意すること。

⬅パーツ配置。シリンダー基部(V7)とメッキパーツ(W11)をはめる位置を間違えないこと。

⑥足首カバー

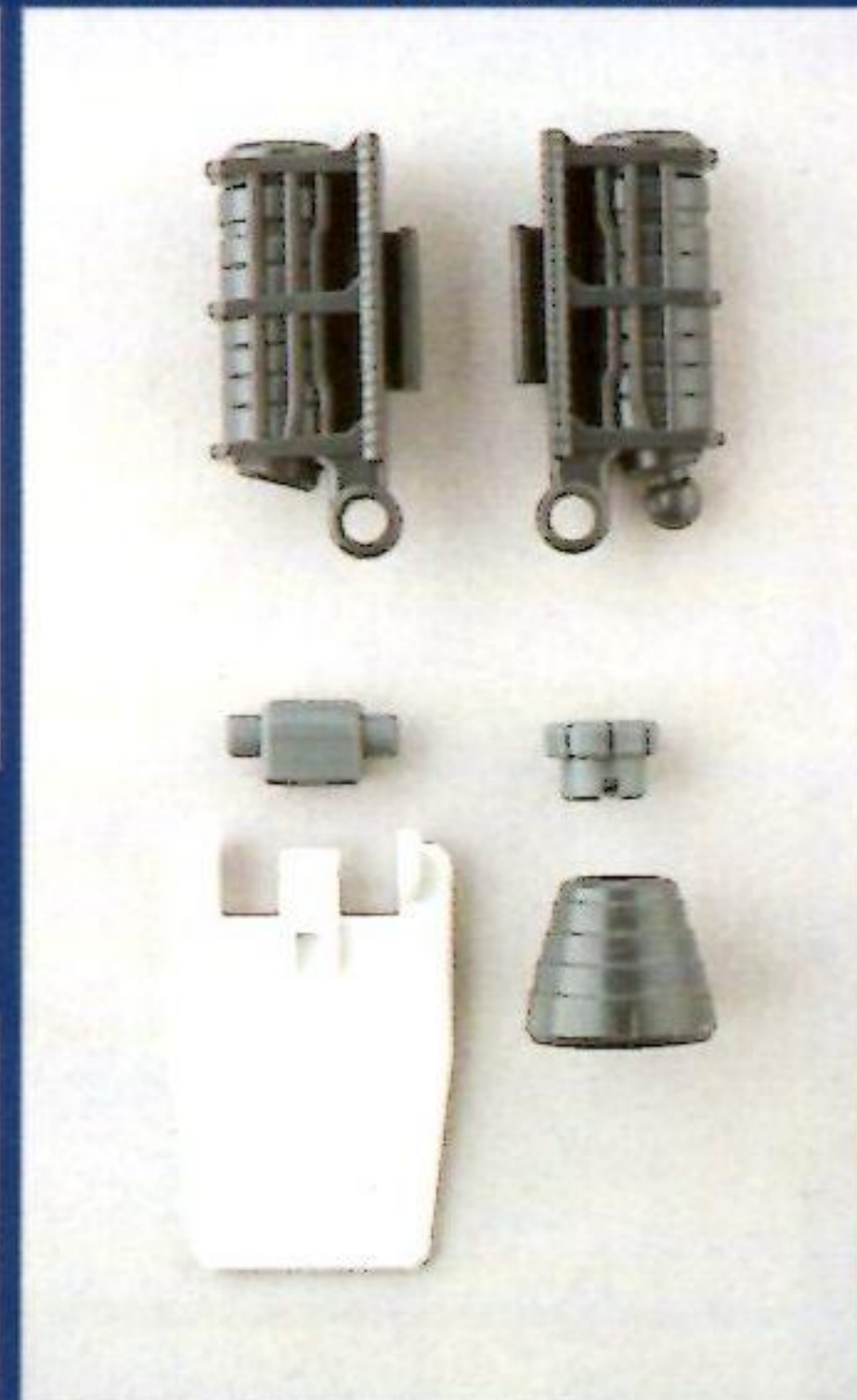
⑥-1：ソールカバー1

使用パーツ：(左右とも)C16、C17、H1、H4、H5

⬆パーツ配置。ツマ先ソールパーツ(H4、H5)はあらかじめH4とH5を組んでからツマ先先端部に取りつける。カカトカバー(C16、C17)はソールパーツ(H1)の前にはめておくこと。H1をはめるときにカカトのツメはたたんでおく。

⑧バーニア

使用パーツ：(左右とも)C9、R7、R8、R11、X21、X32

⬆パーツ配置。特に難しい部分はない。スネに取りつけるまえに塗装はすませておこう。

⬅偏向板(C9)はモールドのある側が外(バーニア側)を向くように取り付けること。

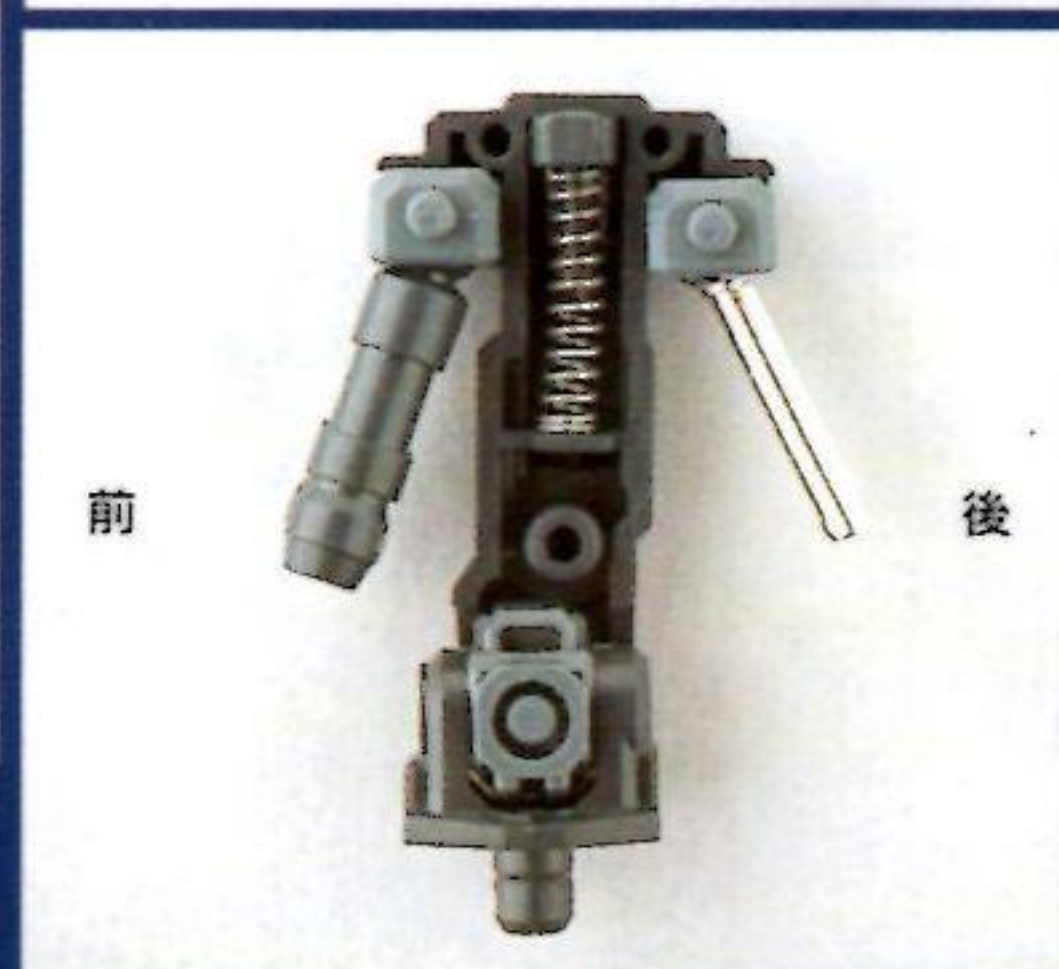
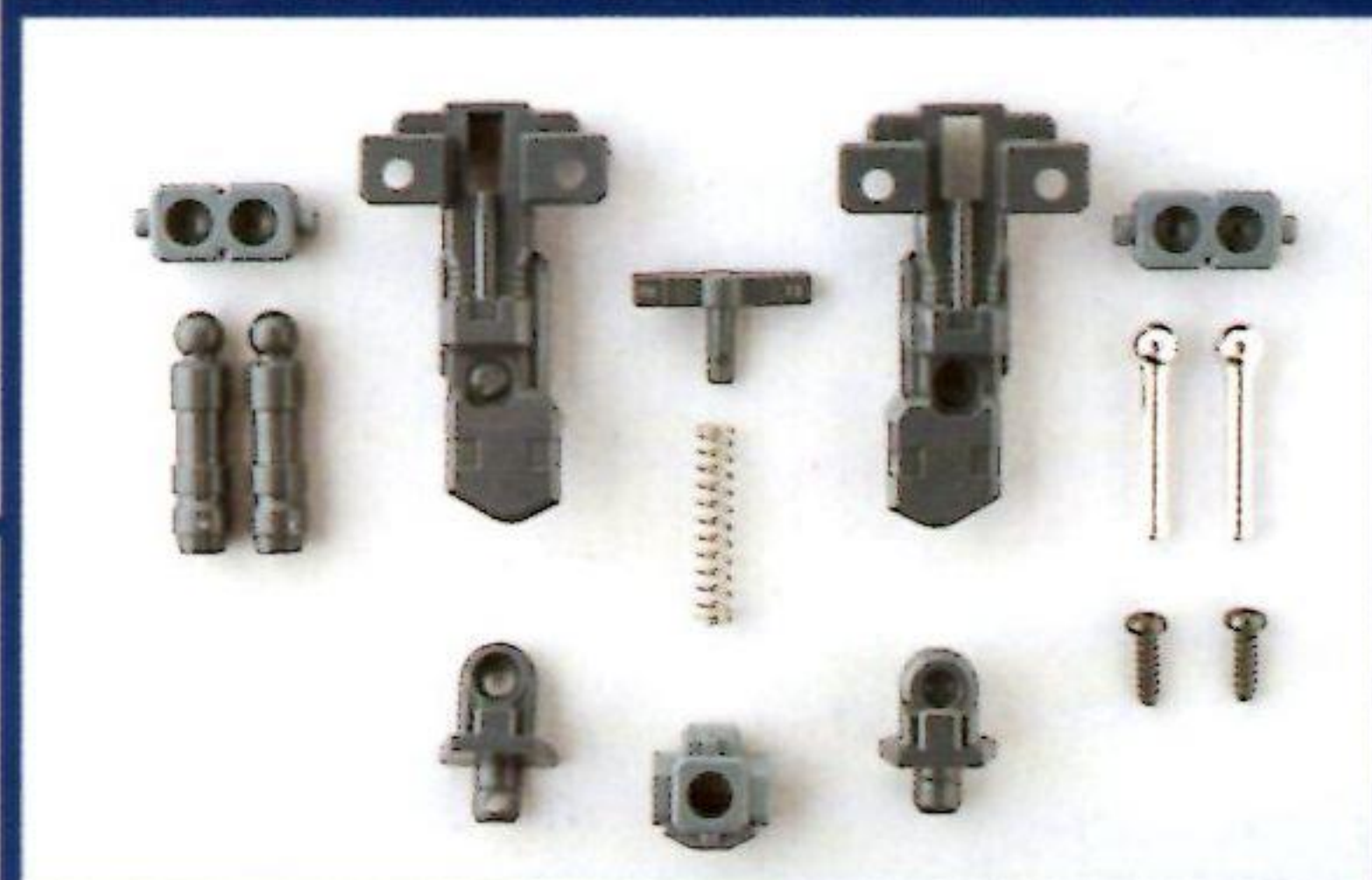
⑦サスペンション

使用パーツ：(左右とも)U7、U9、U10、U13、U14、V4×2、W12×2、X3、X31×2、⑨スネバネ、ビス(2.6×8)×2

➡足首関節のパーツ配置。ポリパーツ(X3)の向きに注意。最後にビスで固定する。

⬆足首にサスペンションブロックを取り付ければこのブロックは完成。くれぐれもサスペンションブロックの前後を間違えないこと。

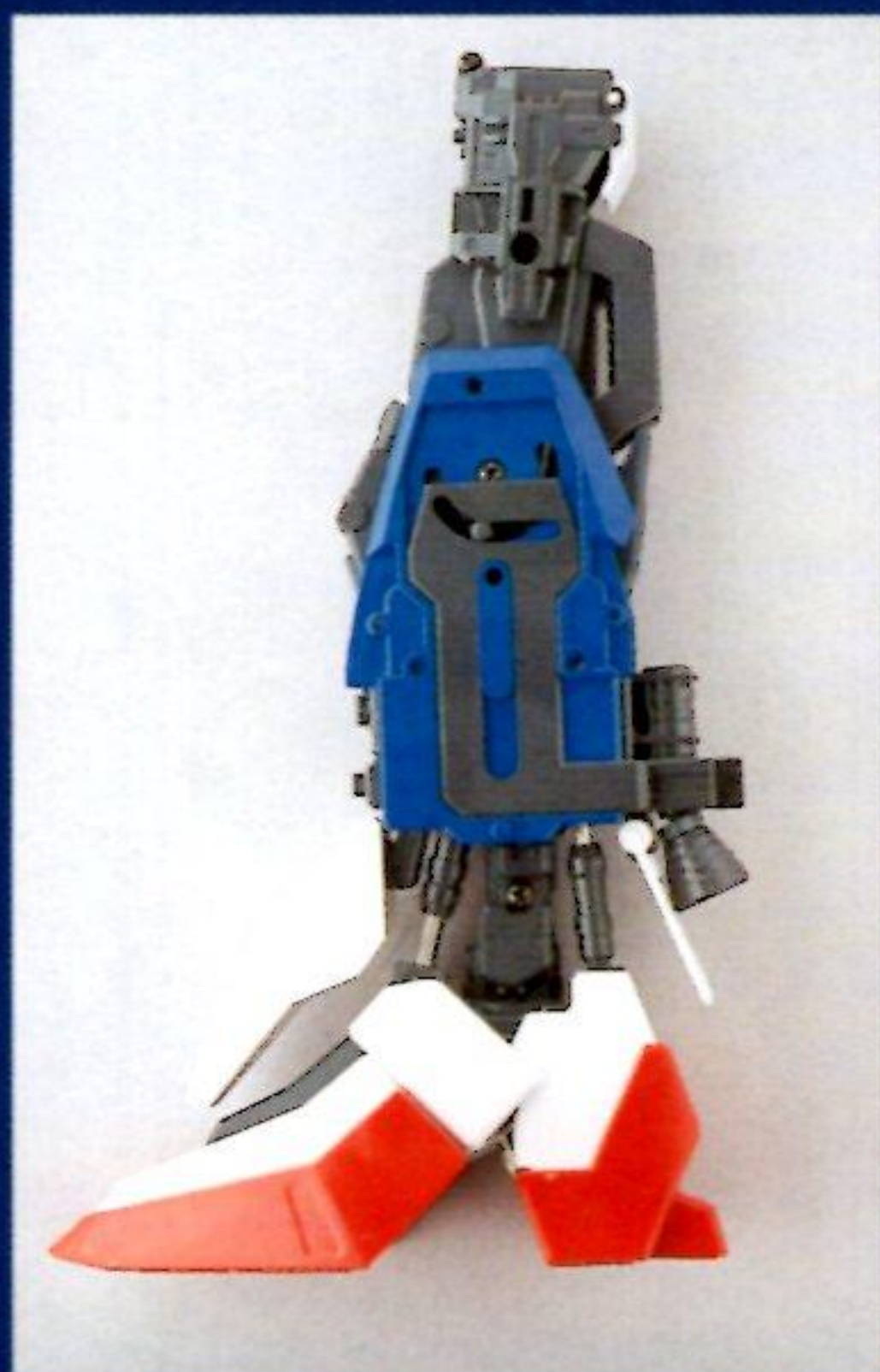
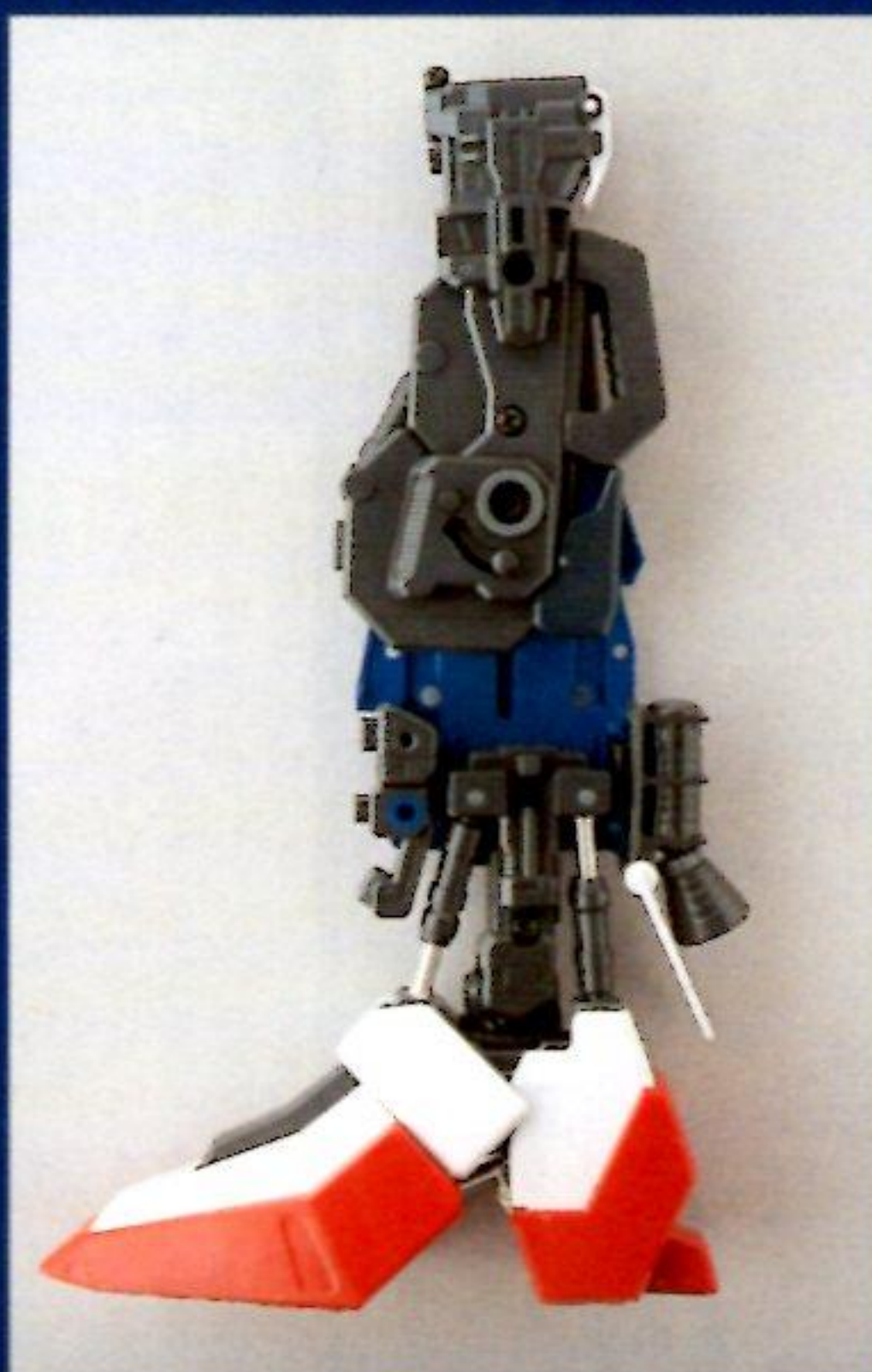
前

後

⬅各ブロック配置。スネバネはあらかじめW12を通してから写真の位置にとりつける。足首関節ブロックには前後の違いはないが左右で向きをあわせておくこと。シリンダー基部(V4)とメッキパーツ(W12)の位置を間違えないように。写真ではシリンダー基部の側が前になる。

BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

⑨スネメカ部

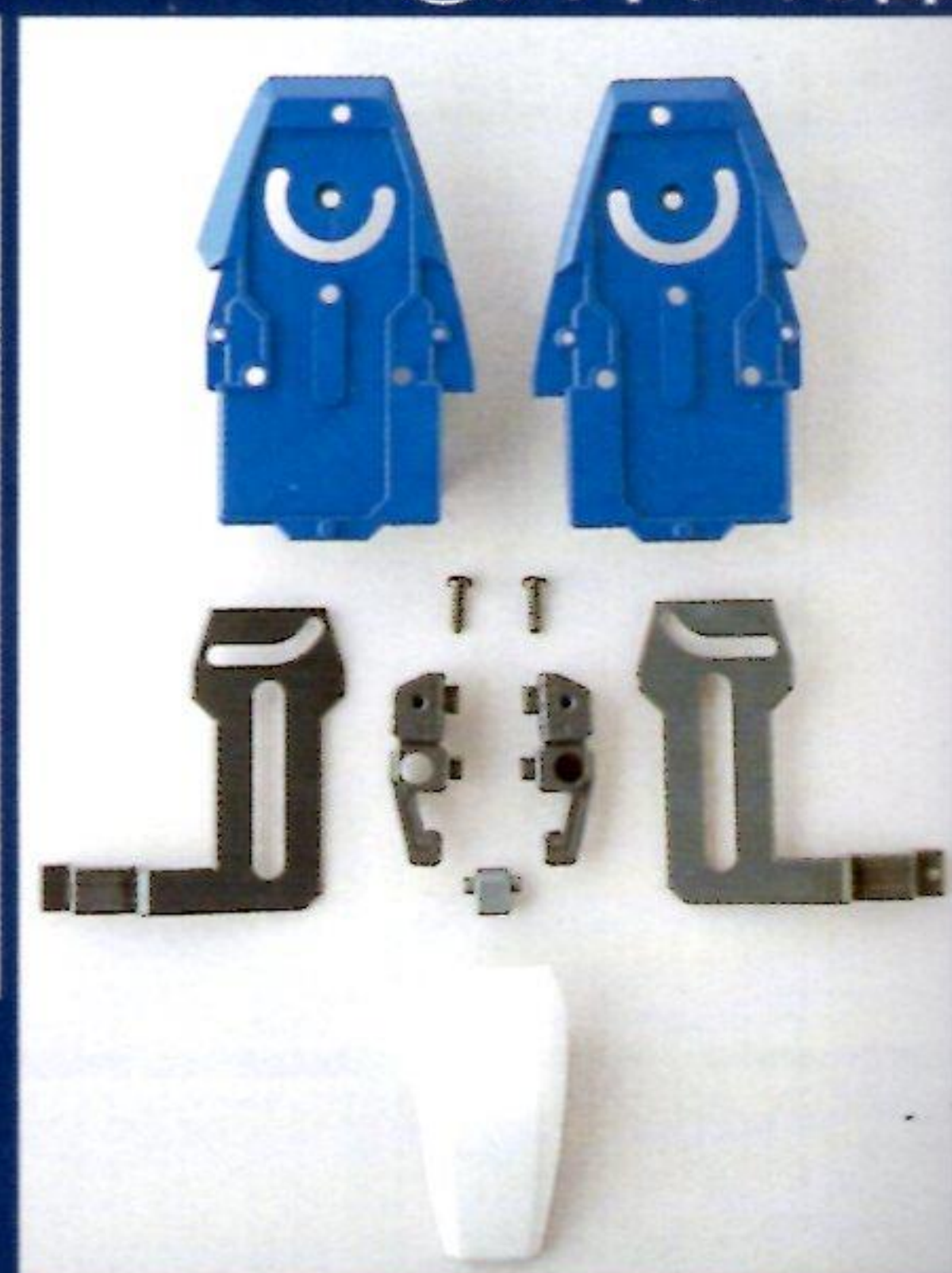
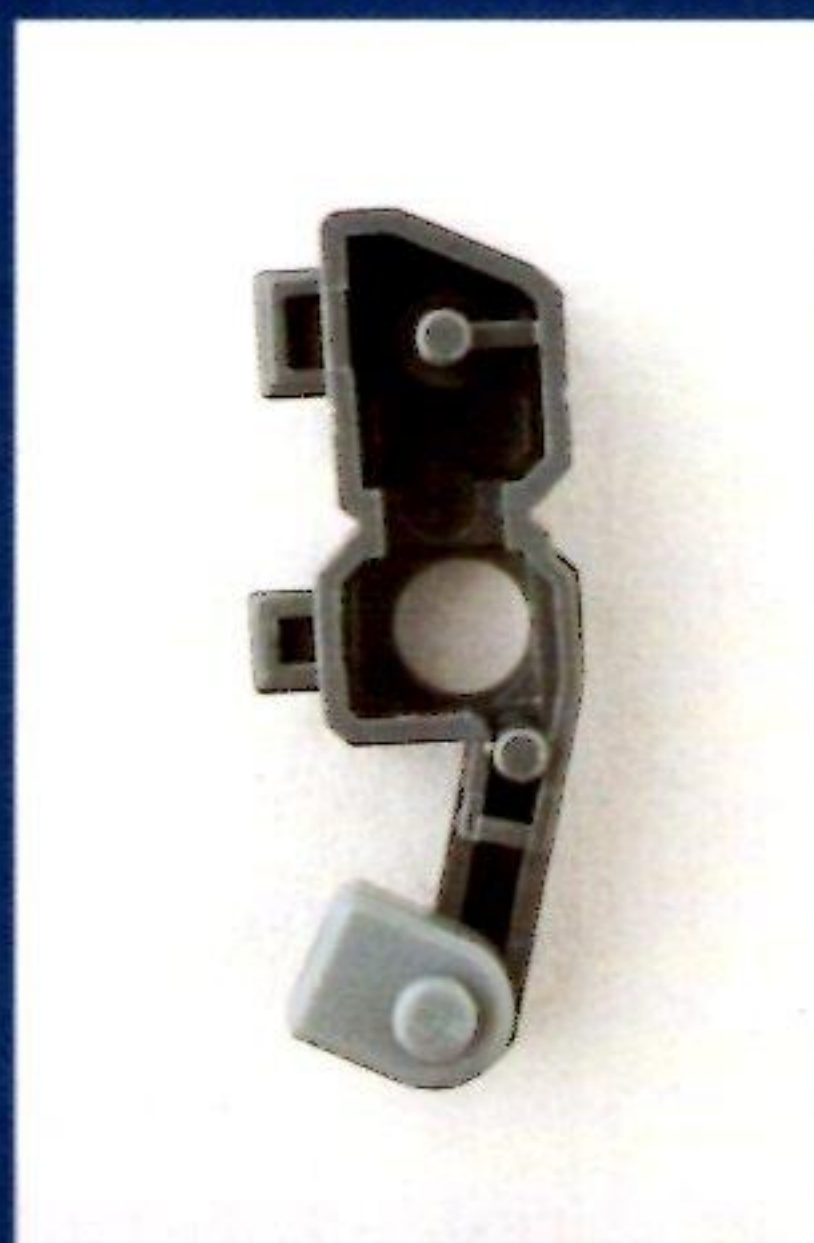
使用パーツ：(左右とも)C8、E2、E7、R13、R14、U1、U3、X34、ビス(2.6×8)×2

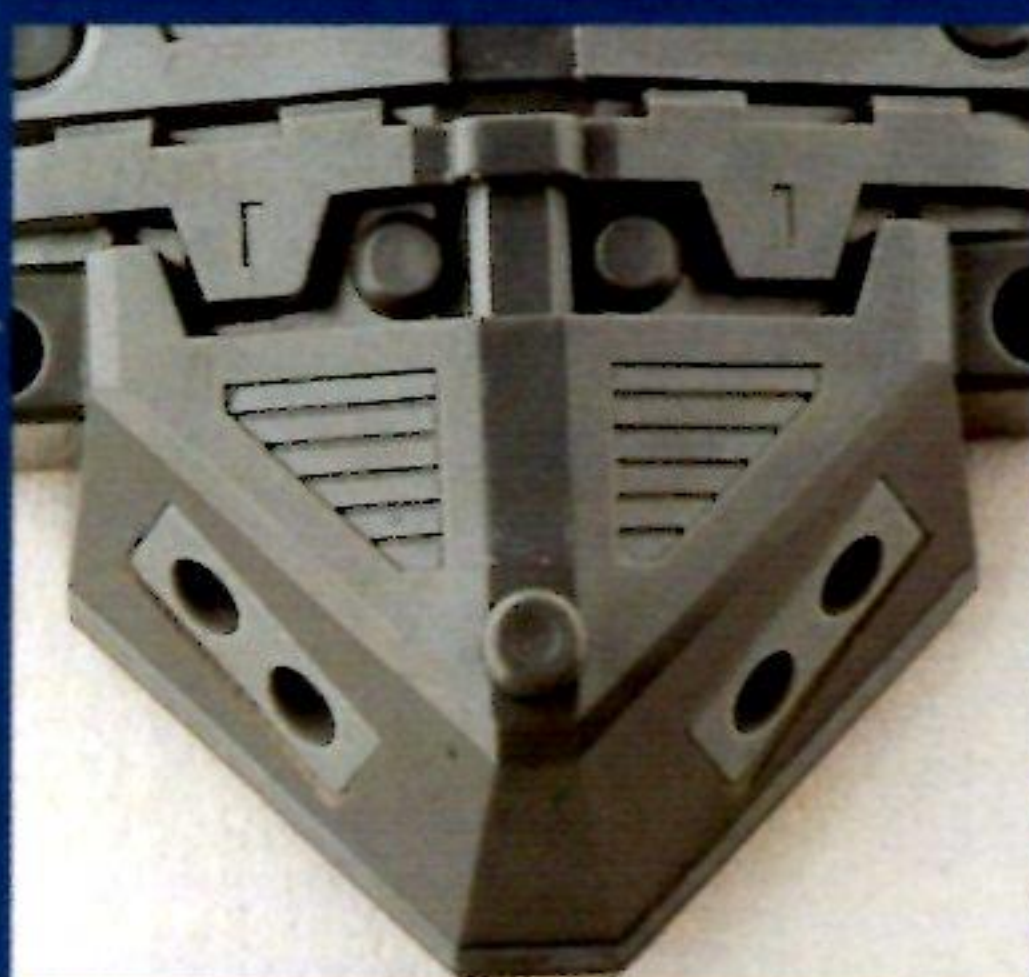
➡各ブロック配置②。フレームパーツ(U1、U3)を写真の位置で固定する。上部の曲線スリットにメカ部のピンをはめること。

➡各ブロック配置①。ヒザ上ブロックと足首ブロックをフレームパーツ(E2、E7)で挟み込む方式なので、塗装派は要チェック。

⬆スネアーマー固定用ブロックのパーツ配置。ポリパーツ(X34)の向きにのみ注意。

⑩プロペラントタンク

⑩-1：内側タンク

使用パーツ：(左右とも)Q5、Q11、X26×2

⬆パーツ配置。特に難しいポイントはないのでサクっと組み上げよう。

⑩-2：外側タンク

使用パーツ：(左右とも)Q1、Q6、Q9、Q10、X12×2、X19×2

⬅⬆スネ下側のスラスターを取りつけるためのポリパーツ(X19)には前後があるので間違えないよう注意。幅の広い側が外を向くようにする。このパーツを間違えずにはめると、外側からみたときに面一になるはずだ。

➡アームは外側にモールドのある側をむけて装着する。

⬅スネ外側装甲開閉用アーム(Q9、Q10)のパーツ配置。ポリパーツ(X12)の向きは組み立て後にも修整可能。

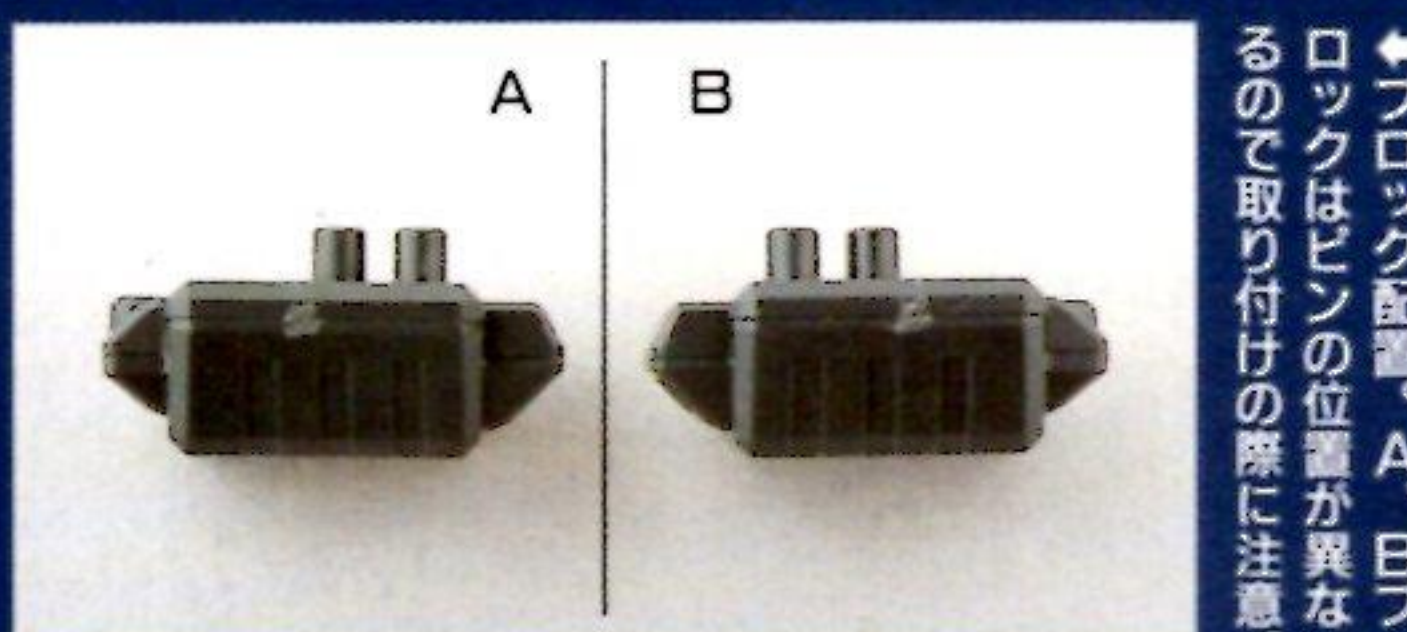
⑩-3：スラスター

使用パーツ：(左右とも)Q2×2、Q3×3、Q4×3、Q7、Q8、Q12、Q13

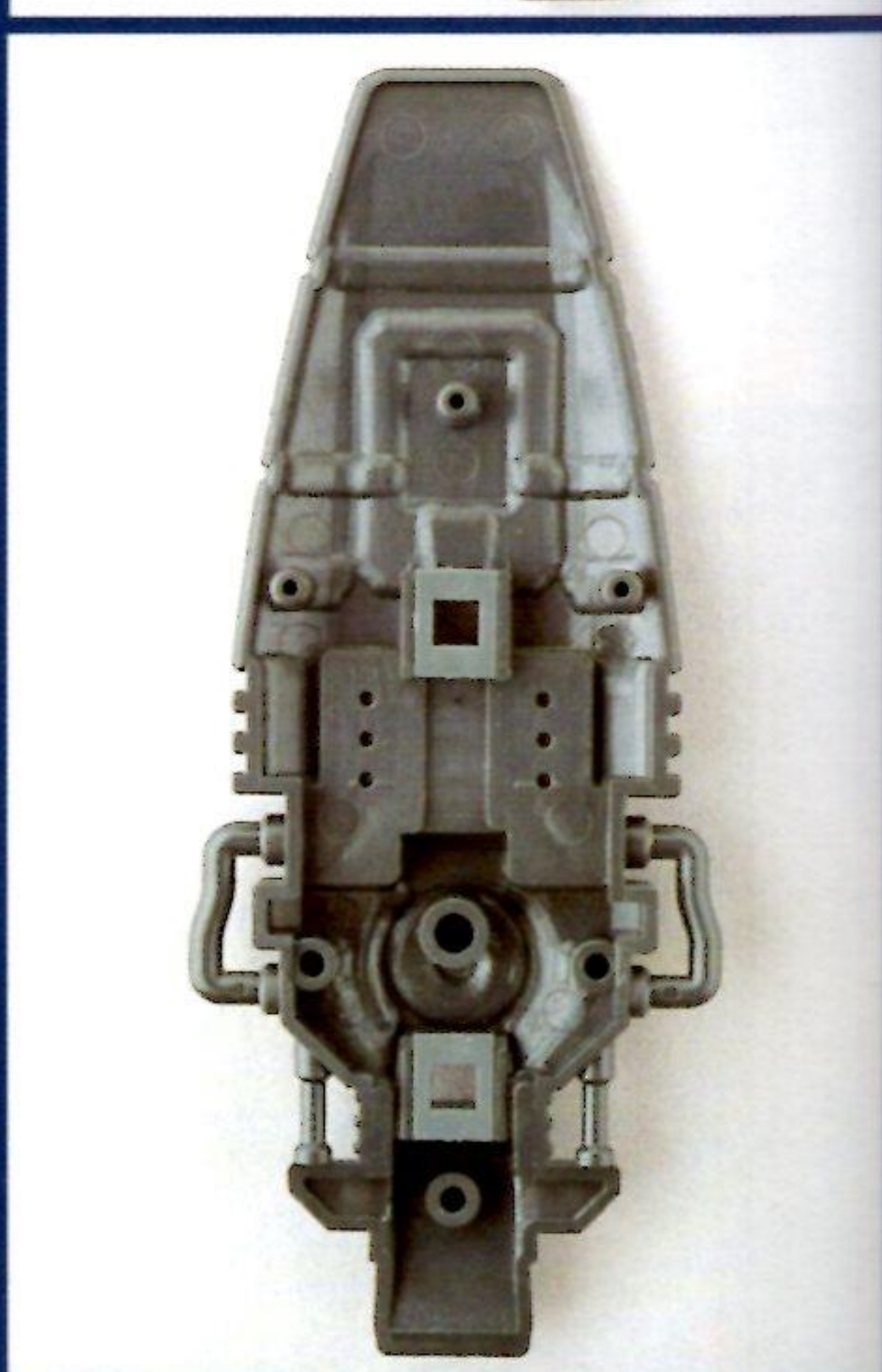
➡プロペラントタンクを取り付けた時点で脚の左右が決定する。

⬆パーツ配置①。フィンパーツ(Q3、Q4)は固定用パーツ(Q2)にはめておく。フィンパーツの重なり方に注意。

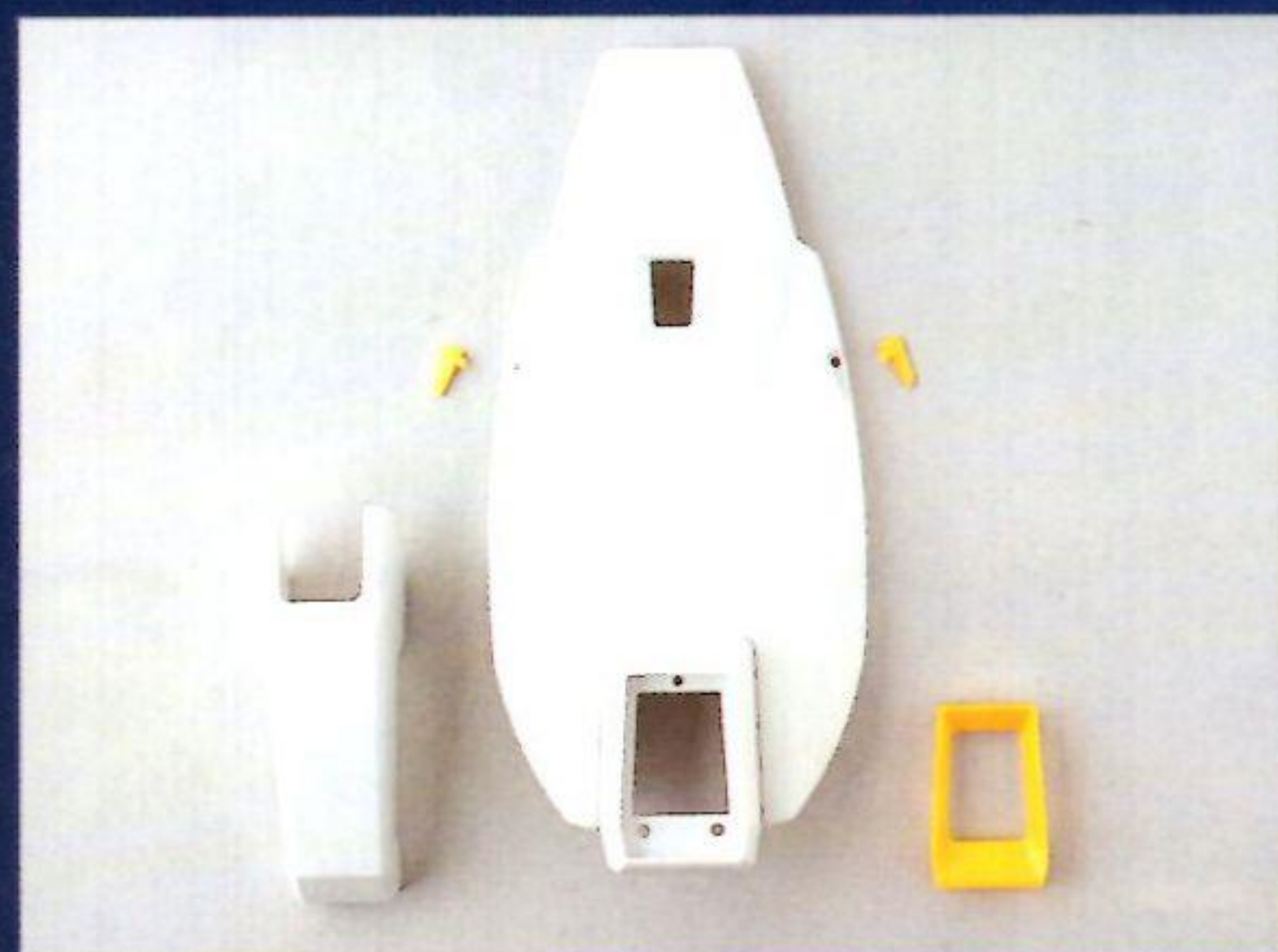
A　B

＊スラスターは前後に違いがあるので注意(写真右がA、左がB)

A　B

⬆パーツ配置②。スリットがあるのでA、Bで配置を間違えることはないはず。フィンを塗装する人はこの段階で塗っておこう。

➡ブロック配置。A、Bブロックはピンの位置が異なるので取り付けの際に注意。

LEG 脚部

⑪-2：スネ内側カバー

使用パーツ：(右)B12、C7、F13、F14、F17
(左)B6、C7、F13、F14、F17

➡スネ内側装甲(B6、B12)にはめる黄色いモールドパーツ(F13、F14)は左右で形状が似ているので注意。正しくはめれば装甲パーツと面一になる。

⬅ヒザアーマー(C7)がはめづらい場合、太モモを写真のように曲げておくとはめやすくなるはずだ。

右　左

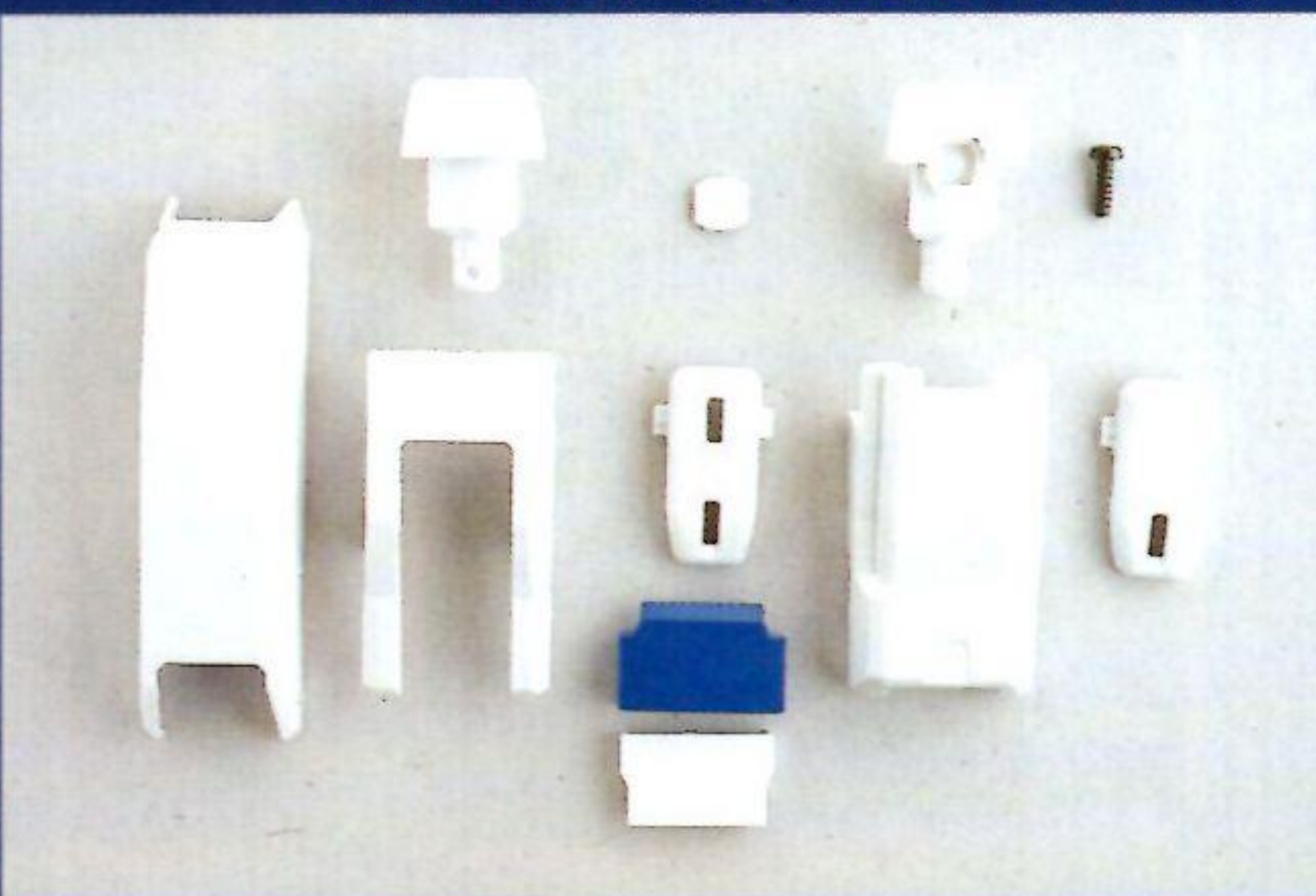
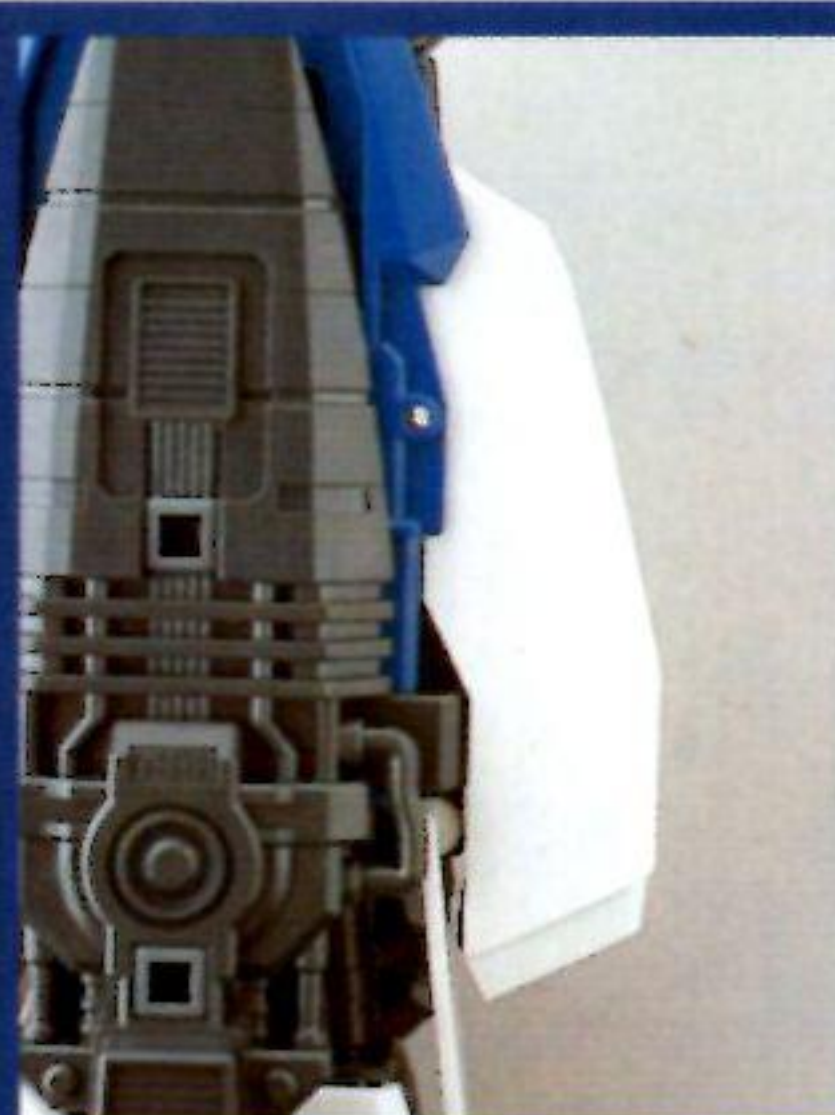
⬆股関節ブロックは左右で形状が似ているので間違えないよう注意すること。ビスを止めてフタ(C22)をはめる側が前になる。

⬅ヒザ関節側面カバーは内側(C5)と外側(C4)で形が異なる。内側にはスリットが2本入っているパーツをはめること。股関節ブロックとヒザ関節側面カバーをはめてから前後装甲(C3、C6)をはめる。前後装甲はヒザ関節側面装甲のピンで固定する。

⑪脚カバー

この部分から完全に左右でパーツが分かれるので間違えないよう注意する。説明書にあわせて左右別々に組んでいこう。

⑪-1：太モモ、股関節ほか

使用パーツ：(右)B9、B10、C2～6、C10、C22、E1、ビス(2.6×8)
(左)B4、B5、C2～6、C10、C22、E1、ビス(2.6×8)

➡説明書ではフクラハギカバー(C10)をプロペラントタンクをはめるときに組むことになっているが、特に順番は関係ないようだ。

➡スネ正面装甲(C2、E1)は位置を間違えないように。白(C2)が下になる。

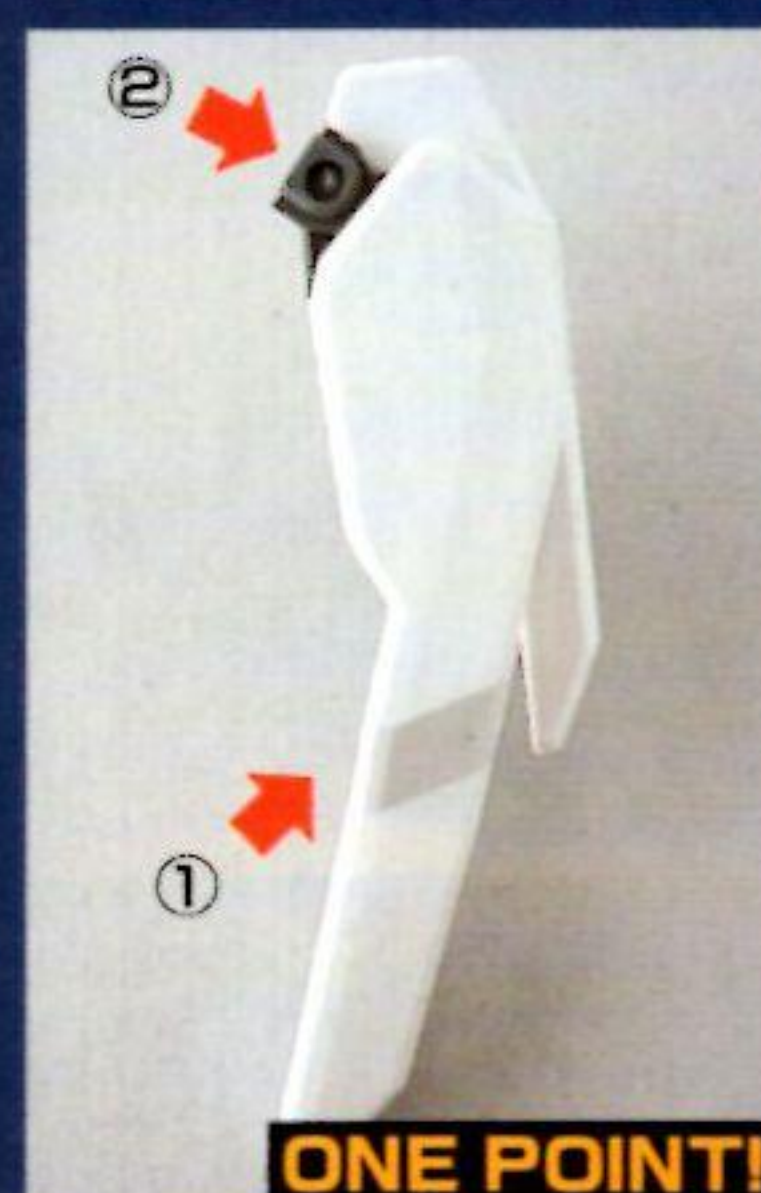
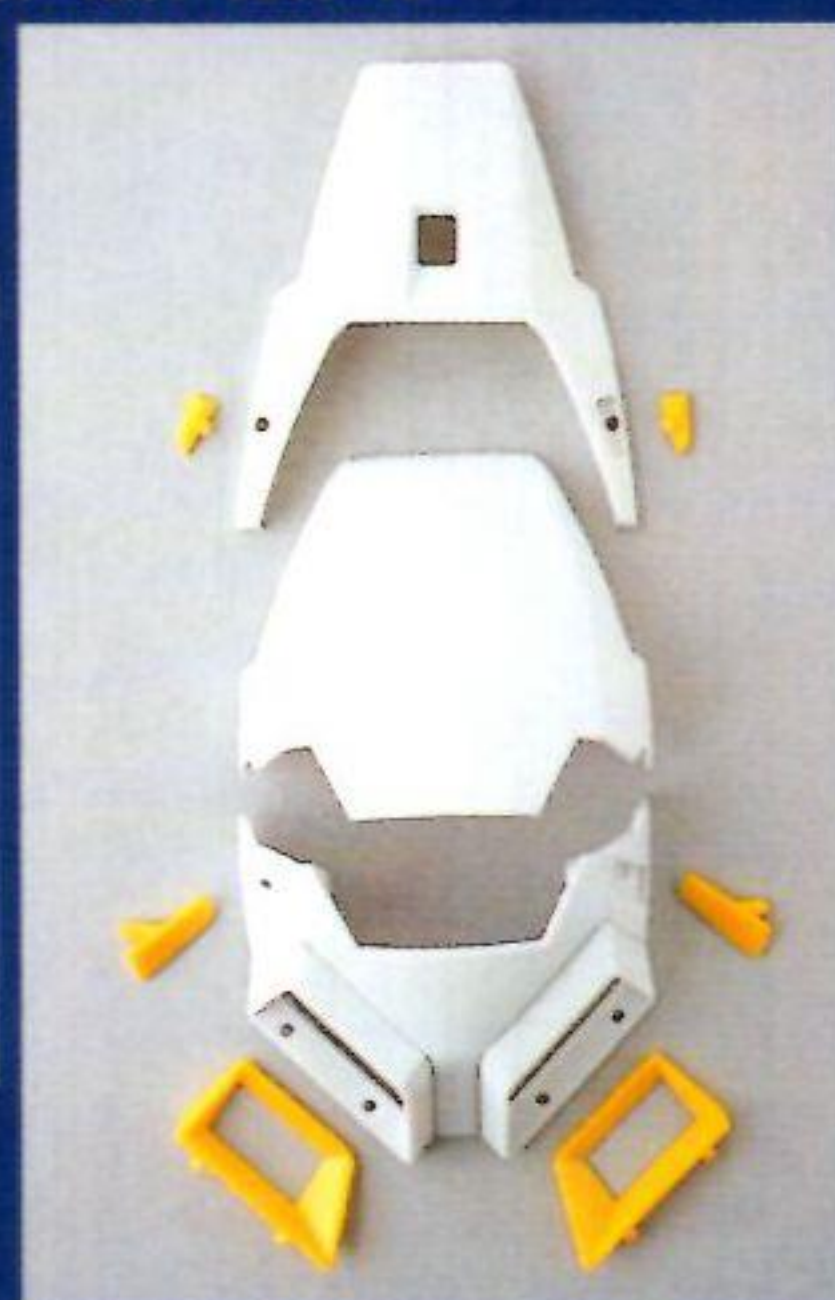
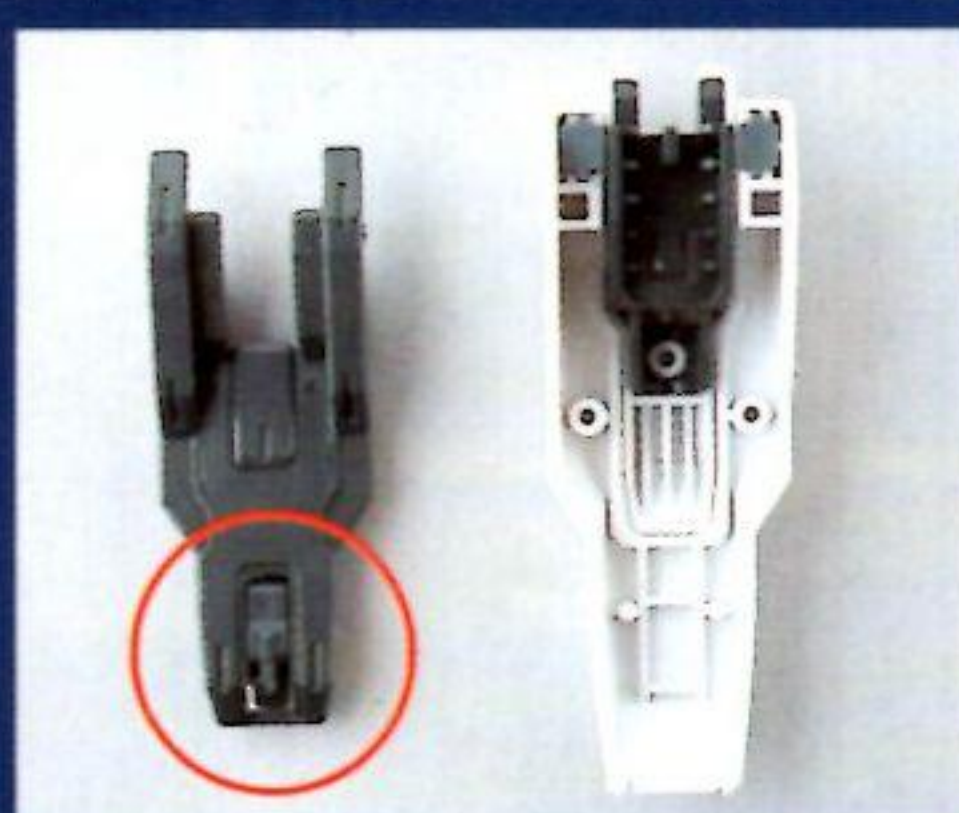
⬆スネの各装甲は左右で形状が異なるので、間違えないよう注意。スネ正面装甲と左右装甲のラインが写真のようにつながればOKだ。

⑪-3：スネ外側カバー

使用パーツ：(右)B7、B8、B11、F1、F2、F11、F12、F15、F16
(左)B1～3、F1、F2、F11、F12、F15、F16

⬆スネ外側中段装甲(B1、B8)は上下段装甲をはめた上からはめること。

⬆スネ外側上段装甲(B3、B11)にはまる黄色いモールドパーツ(F11、F12)は形が似ているので注意。正しくはめれば装甲と面一になる。

② ①
ONE POINT!

カバーパーツをはめるときは、先端部を通してからポリパーツをはめること。そうしないとカバーが開きにくくなるので注意。

⬆パーツ配置②。ウェーブライダー時の固定用ピン(U24)はサイドアーマー裏側装甲(P11)にはめておく。カバーパーツ(C19、U2)はポリパーツがずれないよう注意してパーツC18にはめること。

⑫サイドアーマー

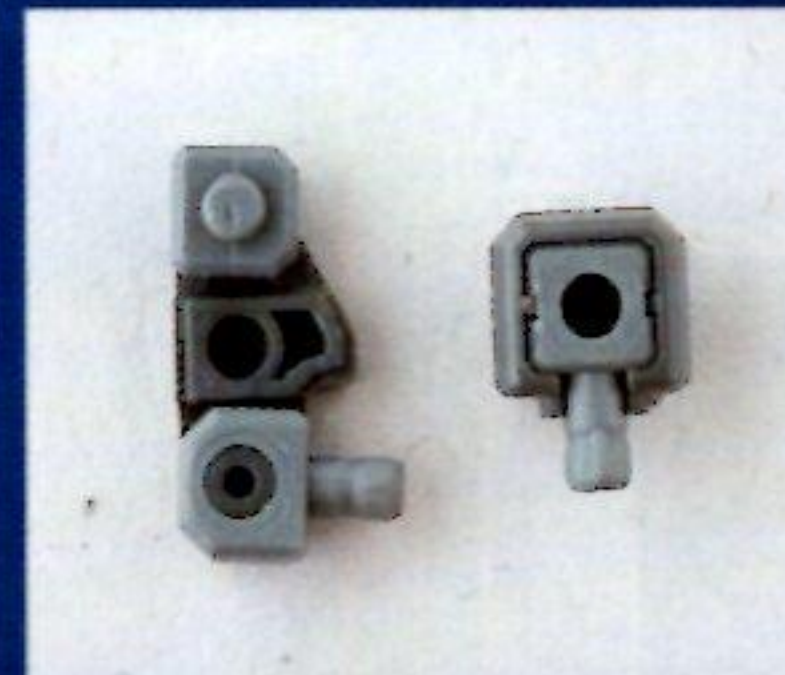
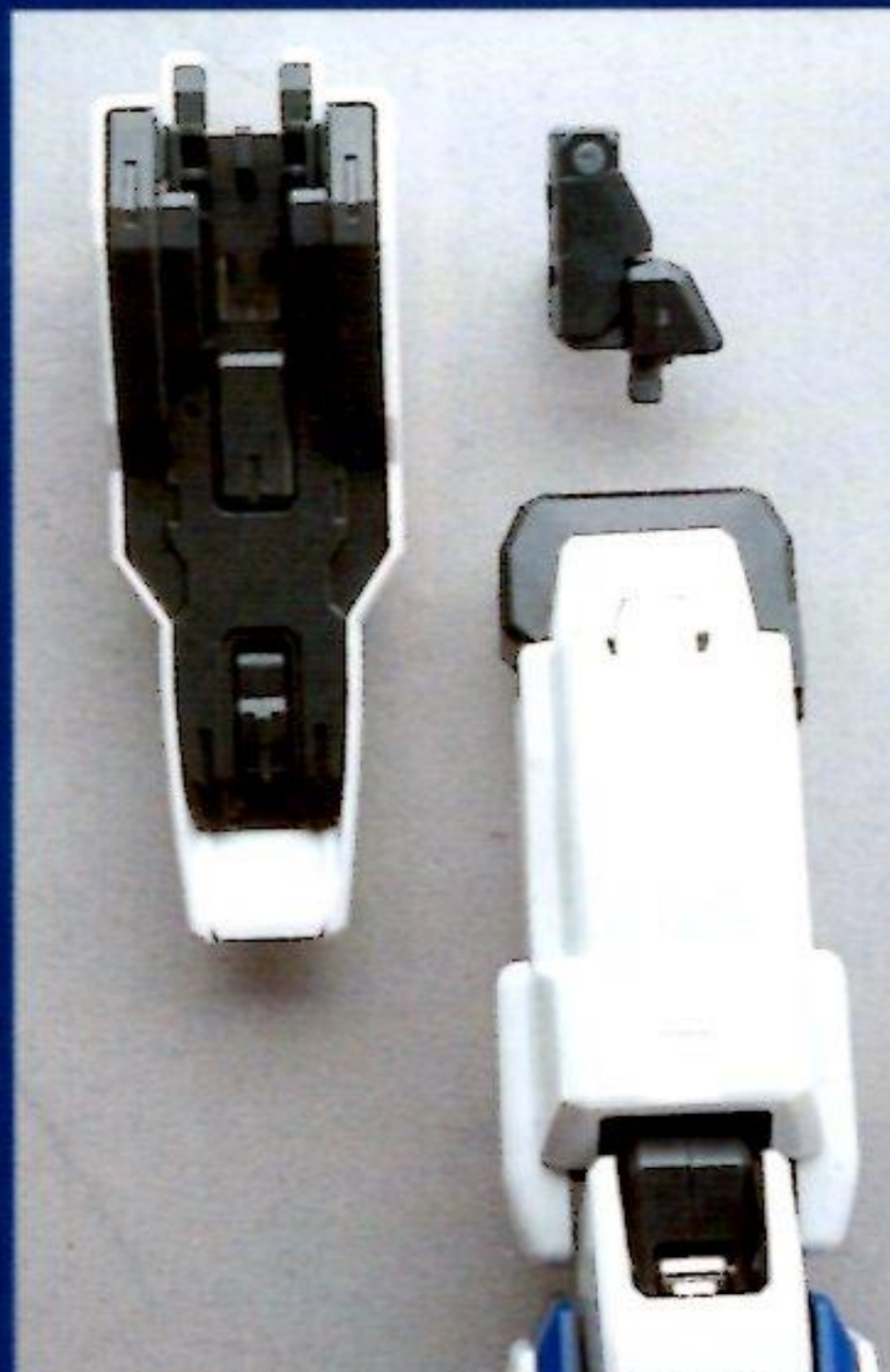
組み立て説明書ではZガンダム完成後に組むことになっているが、脚に取り付けるパーツなので、この時点で組んでおいてもOK。

⑫-1：アーマー本体

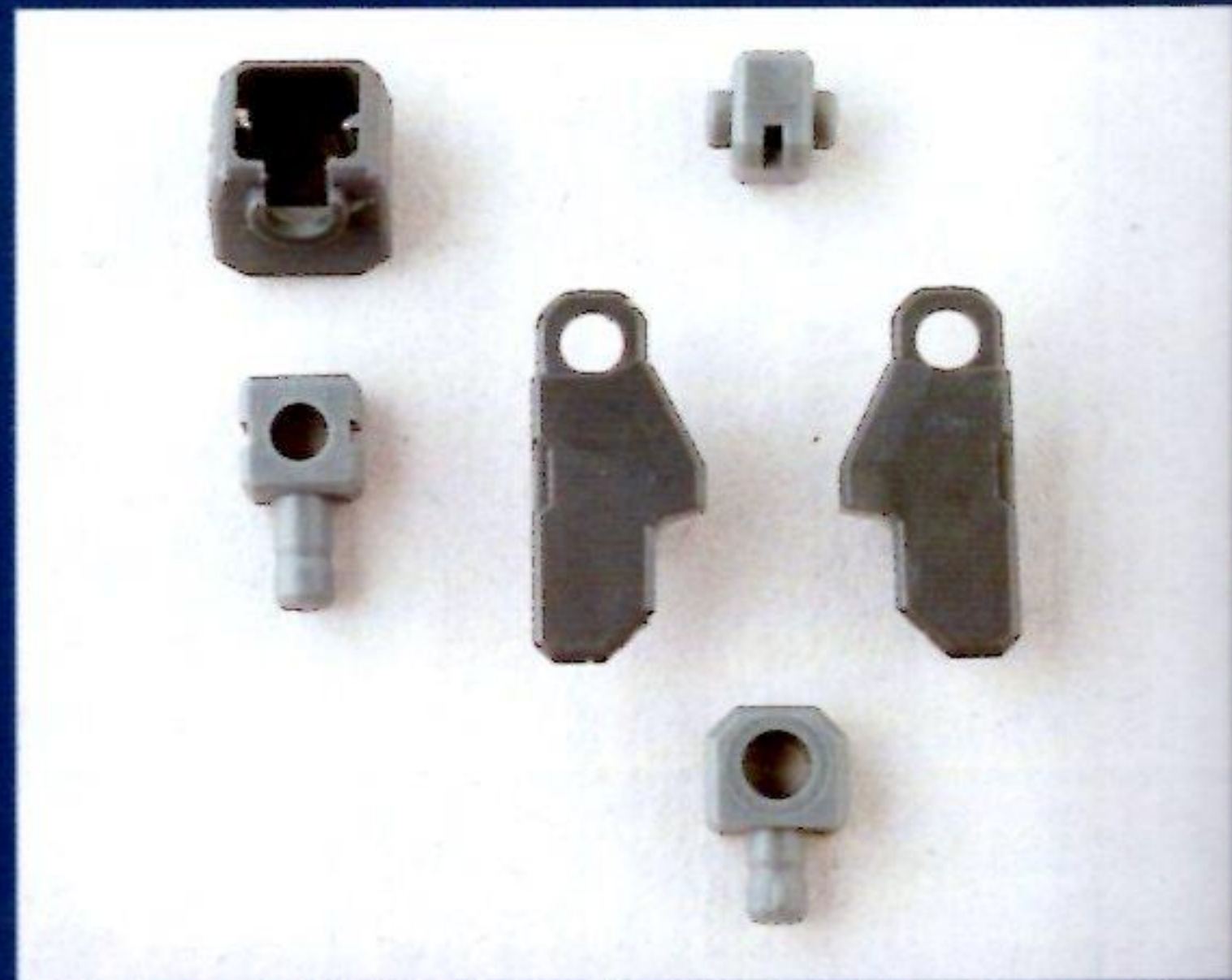
使用パーツ：(左右とも)C18、C19、P11、U2、U24、X40×2

⬅パーツ配置①。パーツU2の側面にはめるポリパーツ(X40)の向きに注意。

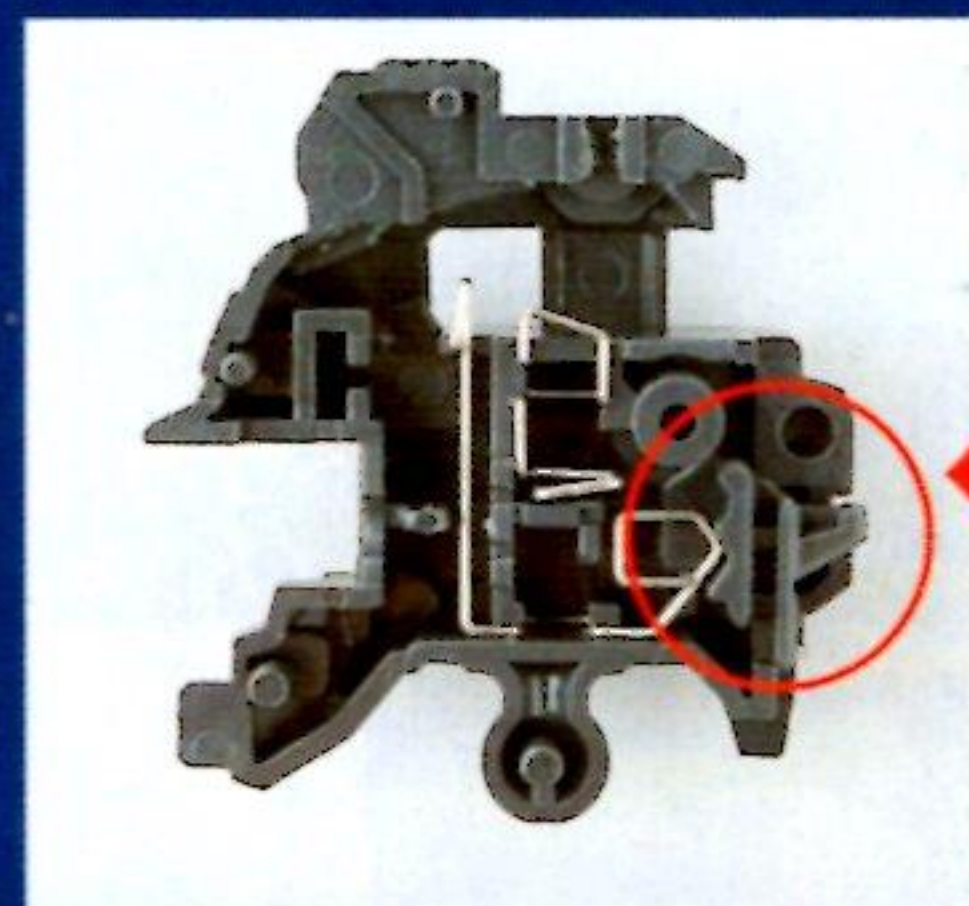
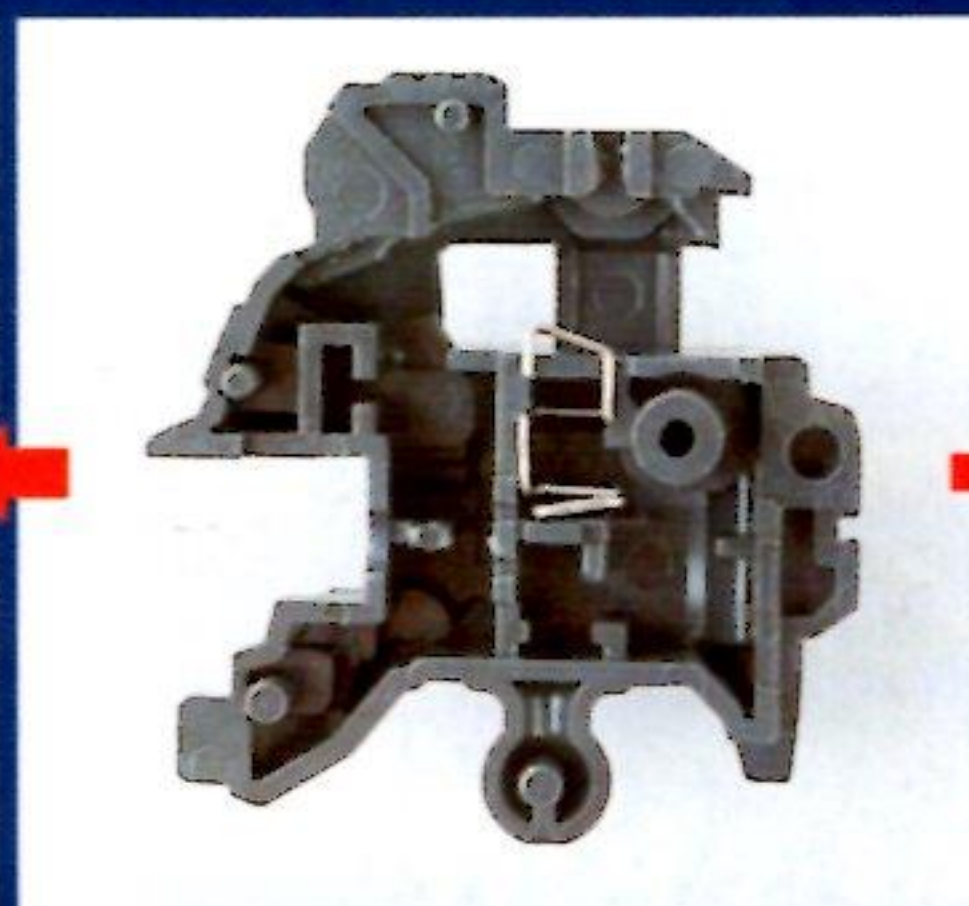
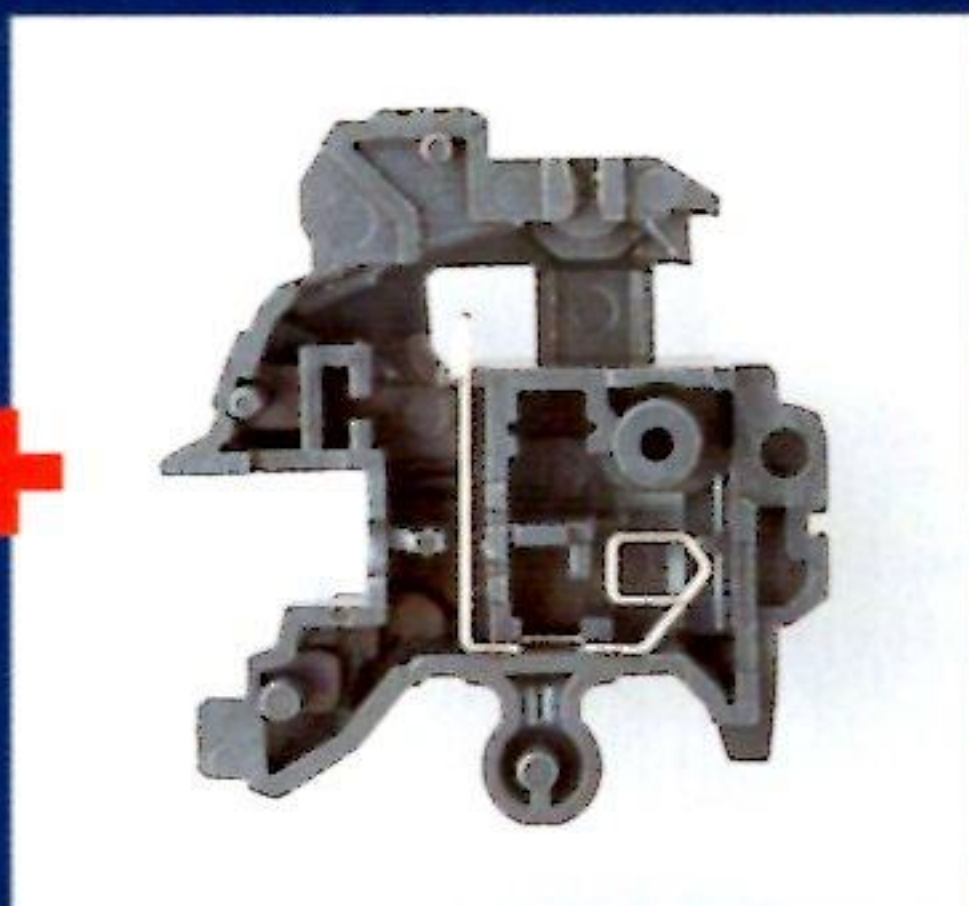
BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

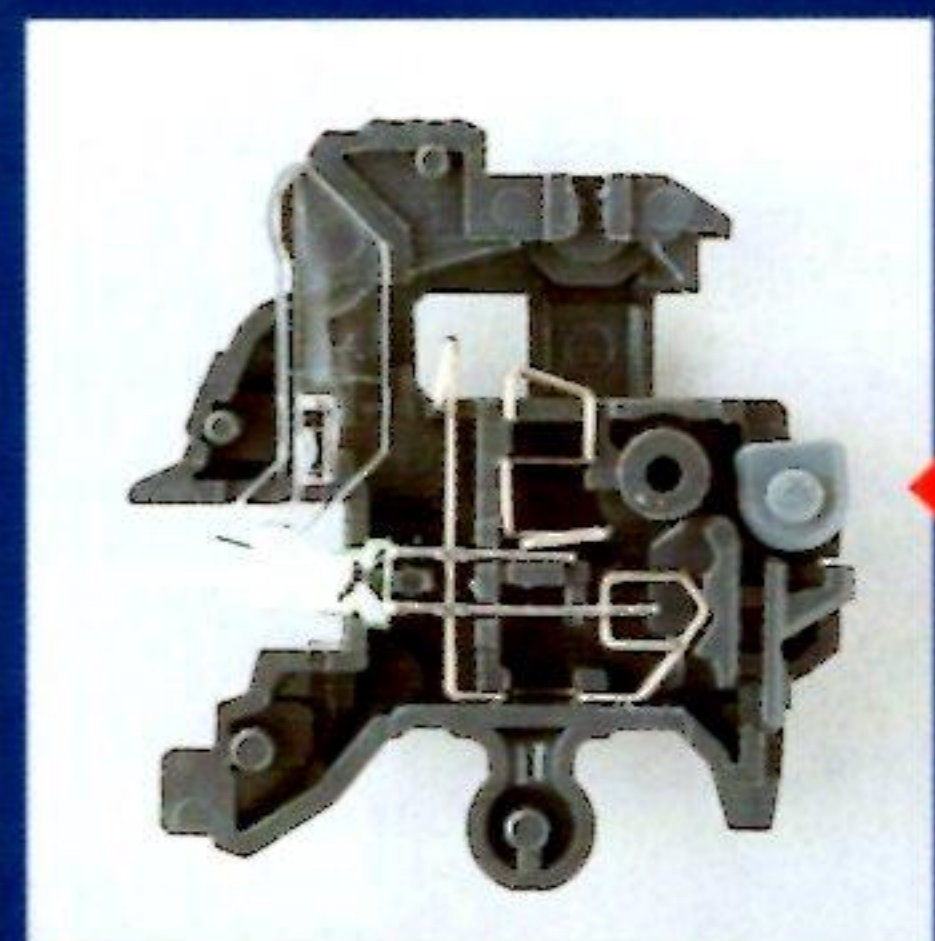
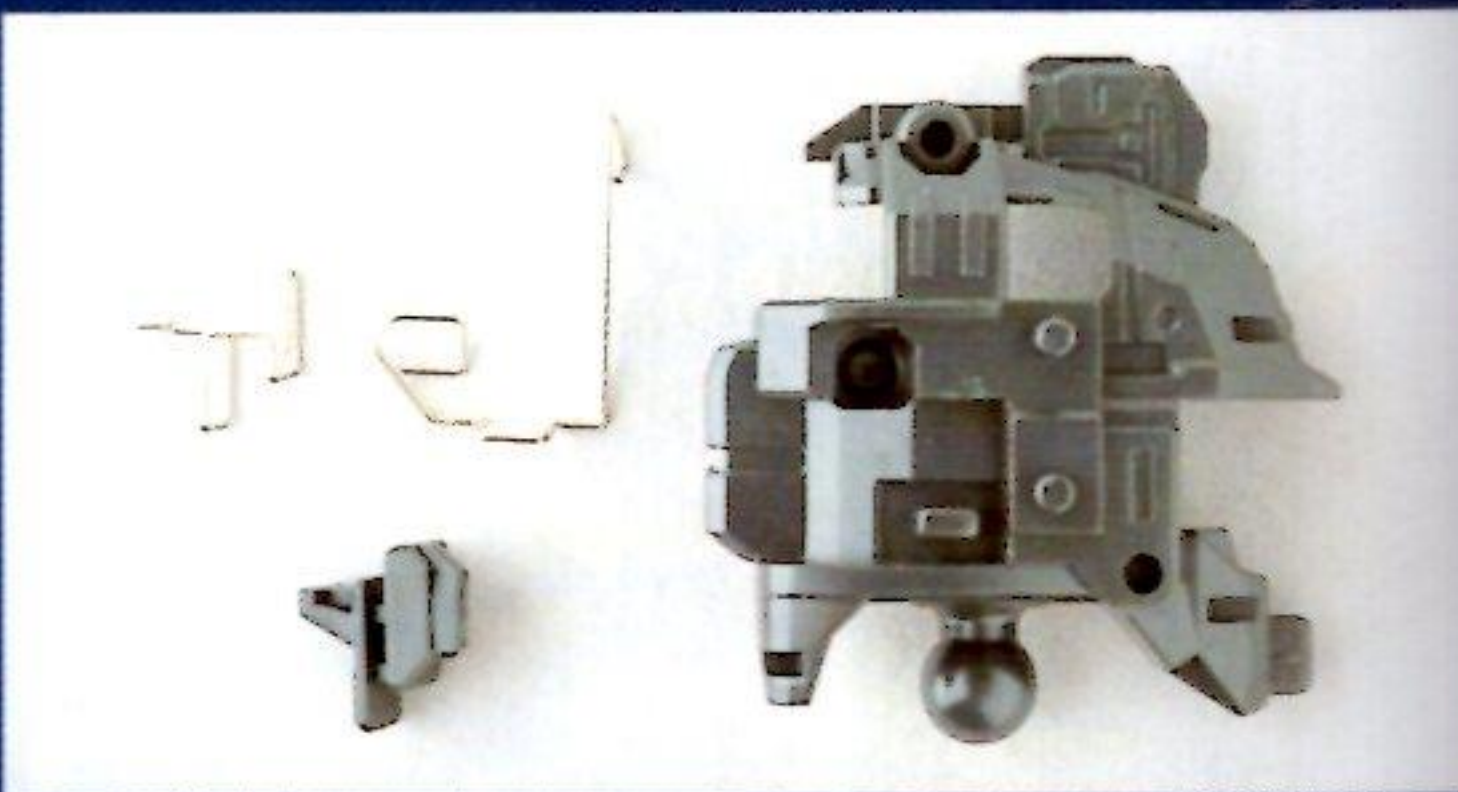
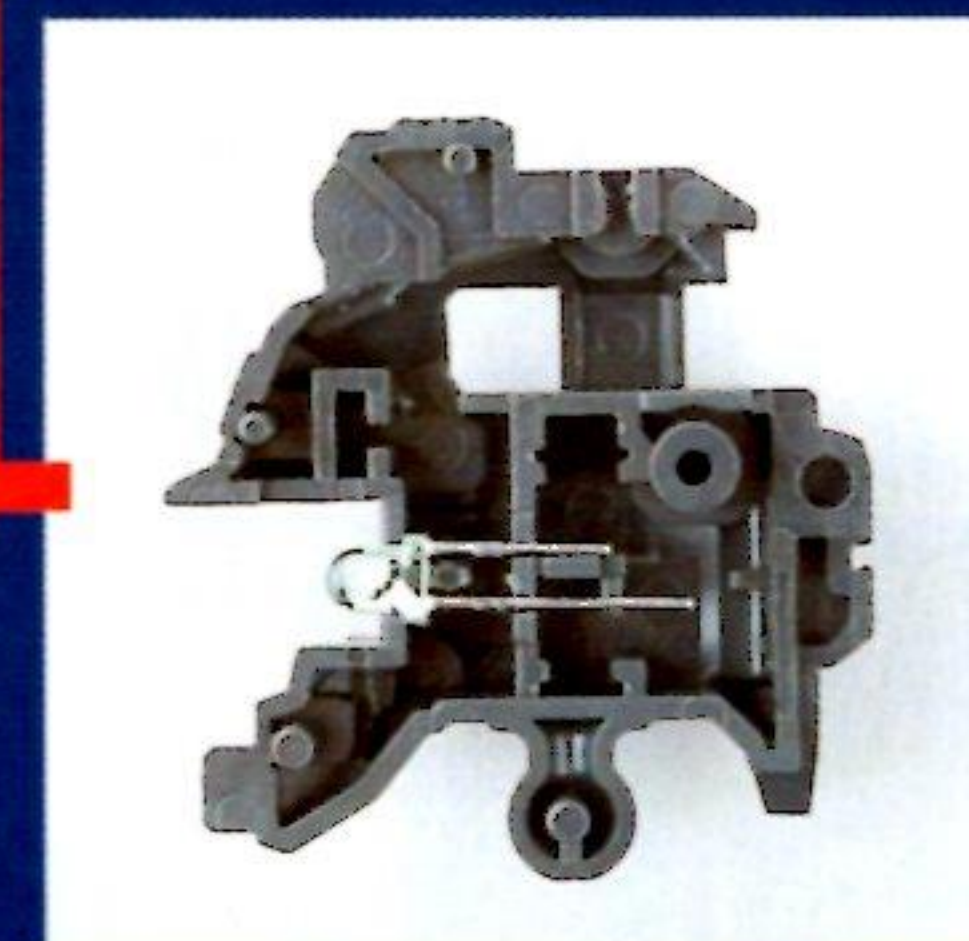
脚部の完成。

⬆パーツ配置。特に難しい部分はないはず。ポリパーツ（X42、X54）の向きにのみ注意。

⬅脚部とサイドアーマーをアームでつなげれば完成。

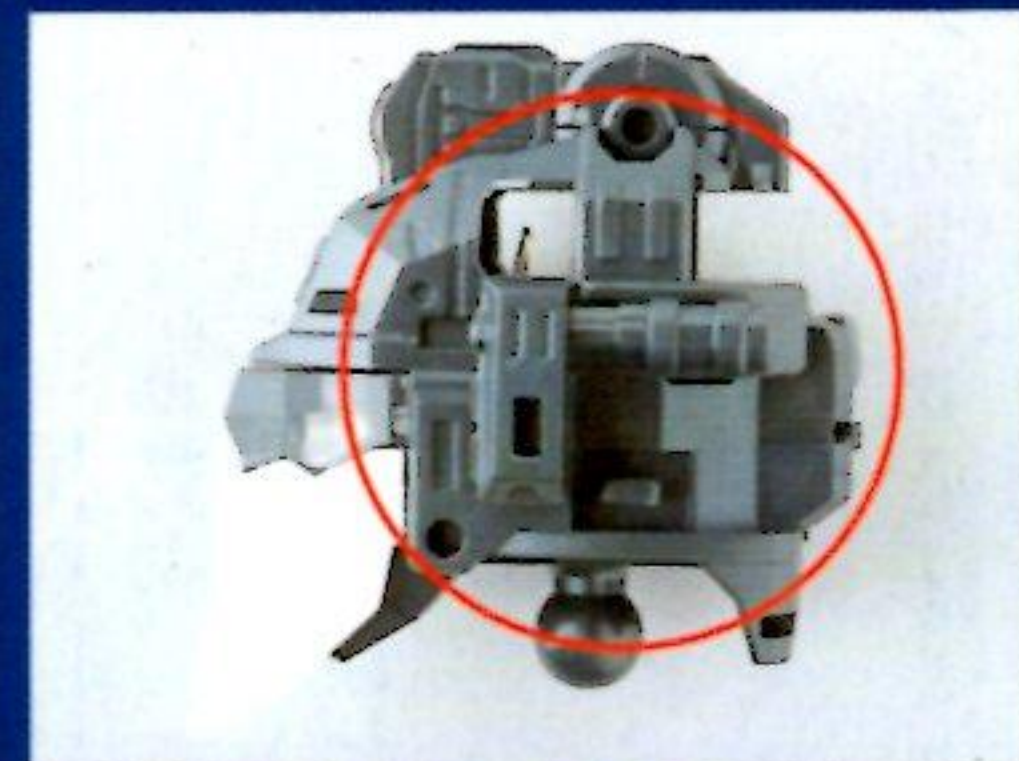
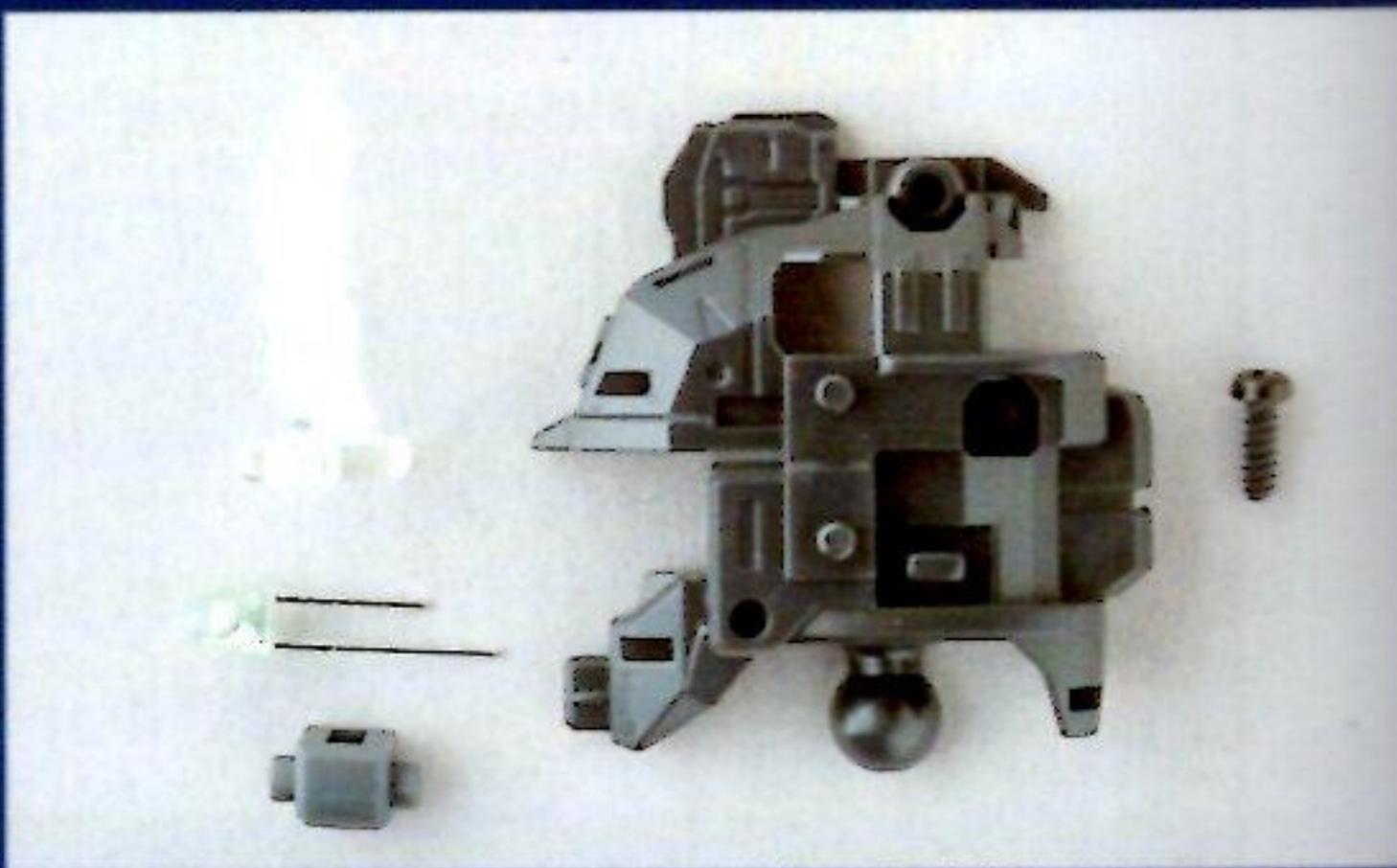
⑫-2：アーム
使用パーツ：（左右とも）P16、U17、U18、X42、X53、X54

HEAD 頭部

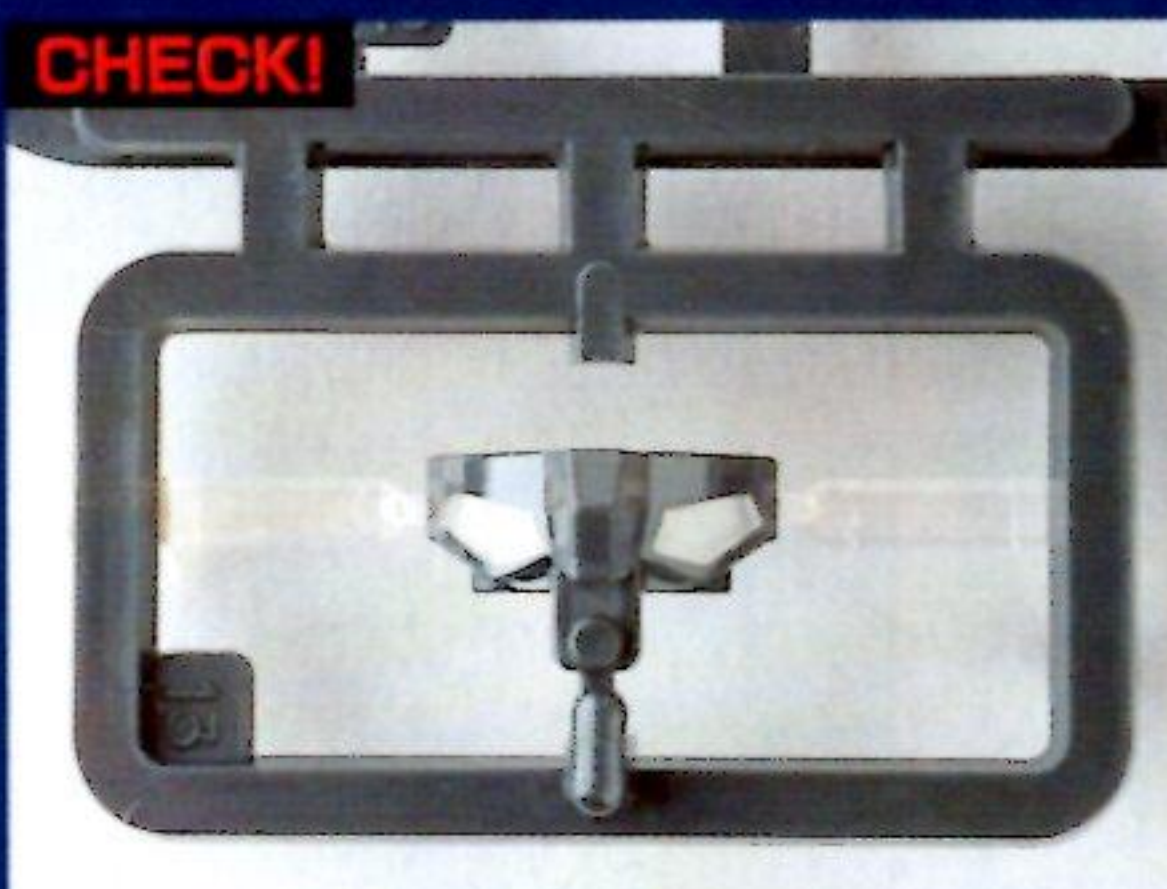
使用ランナー：A、F、G、N、S、X、Y
武器を除けば、今回のキットでおそらく最も組み立てが簡単な部分。電飾部分もそれほど大変なものにはなっていないはずだ。

①電池金具
使用パーツ：N 8、S27、⑩アタマ金具A、⑪アタマ金具B

⬆パーツ配置。スイッチパーツ（S27）は金具をはめる前に配置する。

⬆アタマ金具Bの配置。頭部右側パーツの上側のスリットにあわせて写真のように金具をはめ込むこと。

⬆アタマ金具Aの配置。頭部右側パーツ（N 8）の下側のスリットにあわせて写真のように金具をはめ込むこと。

②メカ部
②-1：メカ部
使用パーツ：N 7、X65、Y10、発光ダイオードA（黄緑）

⬆全パーツ配置。発光用のパーツはすべて頭部右側パーツにはめておく。カメラ発光用のクリアーパーツ（Y10）は発光ダイオードをはめる前に取りつけておき、発光ダイオードを最後にはめること。ポリパーツ（X65）の向きに注意。

⬆発光ダイオードAの配置。頭部右側パーツ（N 8）の前にあるスリットに足の長いほうを下にしてはめること。

CHECK!
⬆発光ダイオードは全部で４種類。左からA：頭部／翼端灯（右）用、B：翼端灯（左）用、C：テールスタビライザー用、D：シールド内（コクピット）用。それぞれ、足の長さが異なるので間違えないこと。なお、キットには頭部／翼端灯用がそれぞれ１個ずつ入っているので注意。

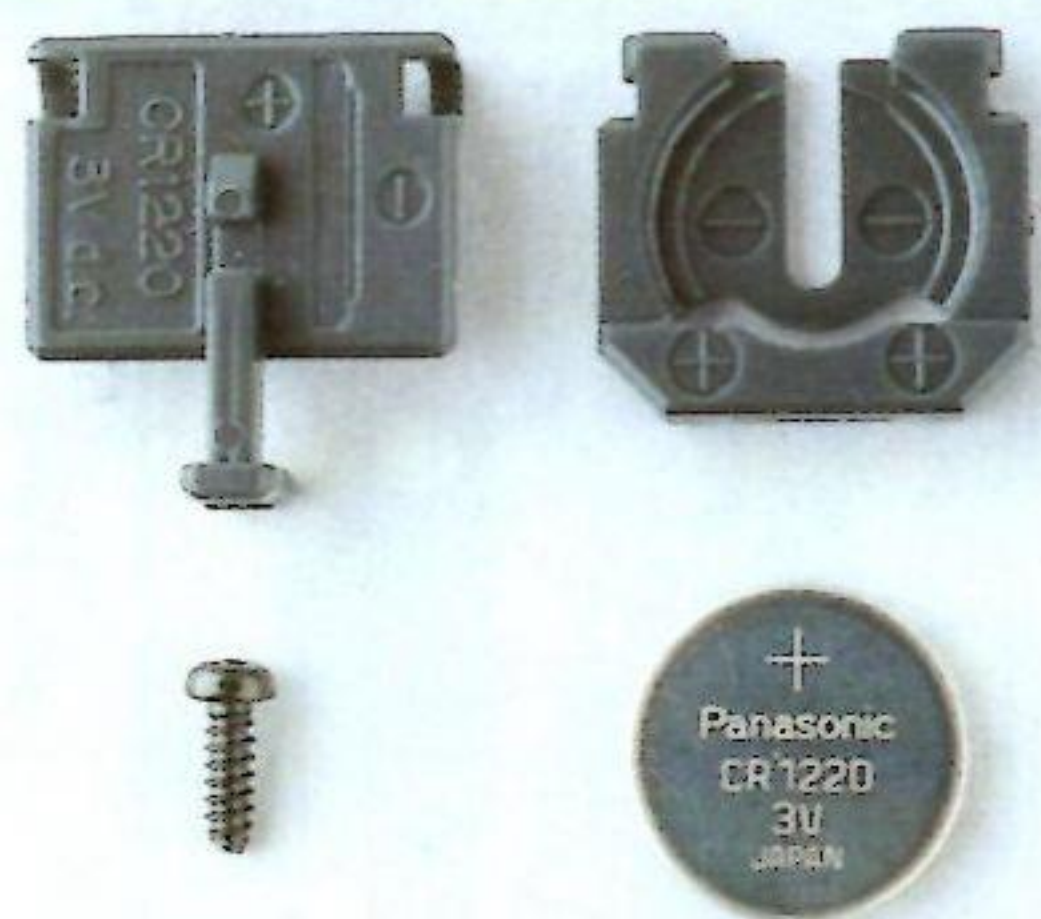
②-2：フェイスほか
使用パーツ：A11、N 3、N 4、N12、WA13

⬆パーツ配置。特に難しい部分はないはずだが、ビス隠しも兼ねている頭部バルカンパーツ（N 3、N 4）の向きを間違えないよう注意。円柱部分が後ろを向くようにする。

⬇頭頂部にはめるパーツ（N12）はランナーゲートと間違えやすいモールドがあるので、間違えて切りとってしまわないよう注意。
CHECK!

CHECK!
⬆カメラアイのパーツはシステムインジェクションによる2色成形で塗り分け不要。発光ダイオードによって緑色に光るのでムリに塗装する必要もないぞ。

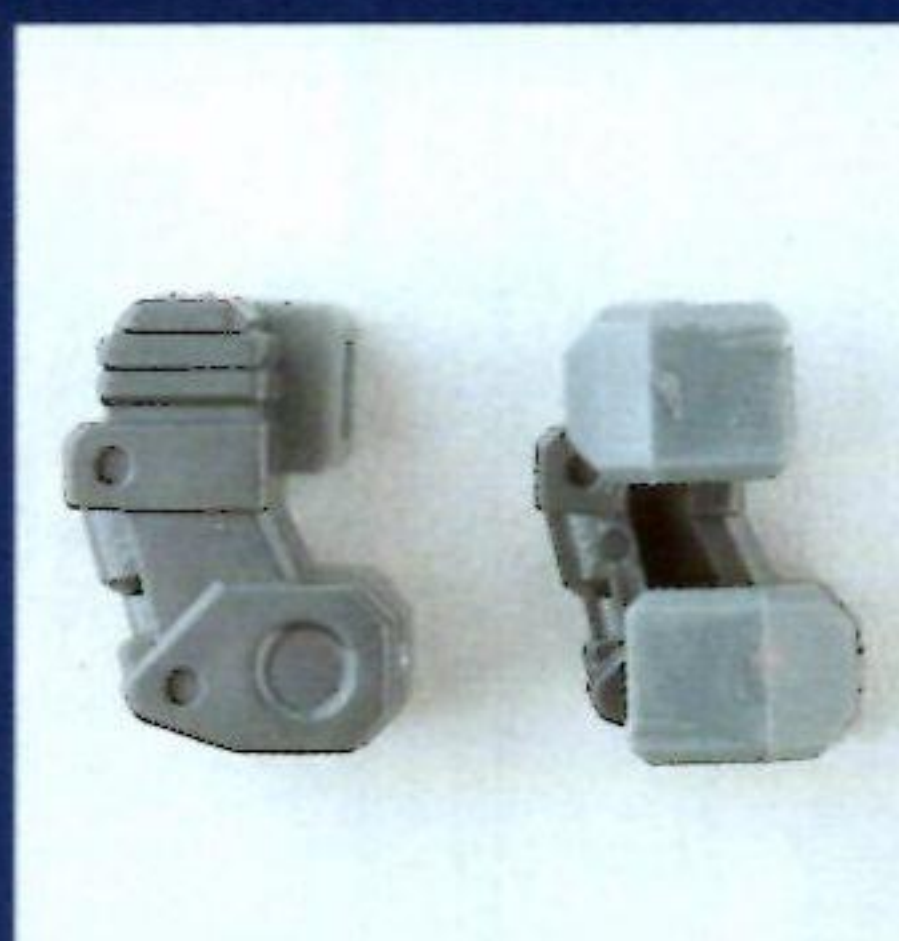
HEAD 頭部

④電池BOX

使用パーツ：S25、S26、コイン電池(CR1220)、ビス(2.0×6)＊コイン電池は別売りです。

⬆パーツ配置。組み立て自体は問題ない。コイン電池の電極の向きを間違えないこと。

⬅アームと電池BOXの配置。アームの左右を間違えないよう注意。電池BOXを組んだら頭頂部をビスで固定する。この時点でちゃんと発光するかどうかチェックしておこう。

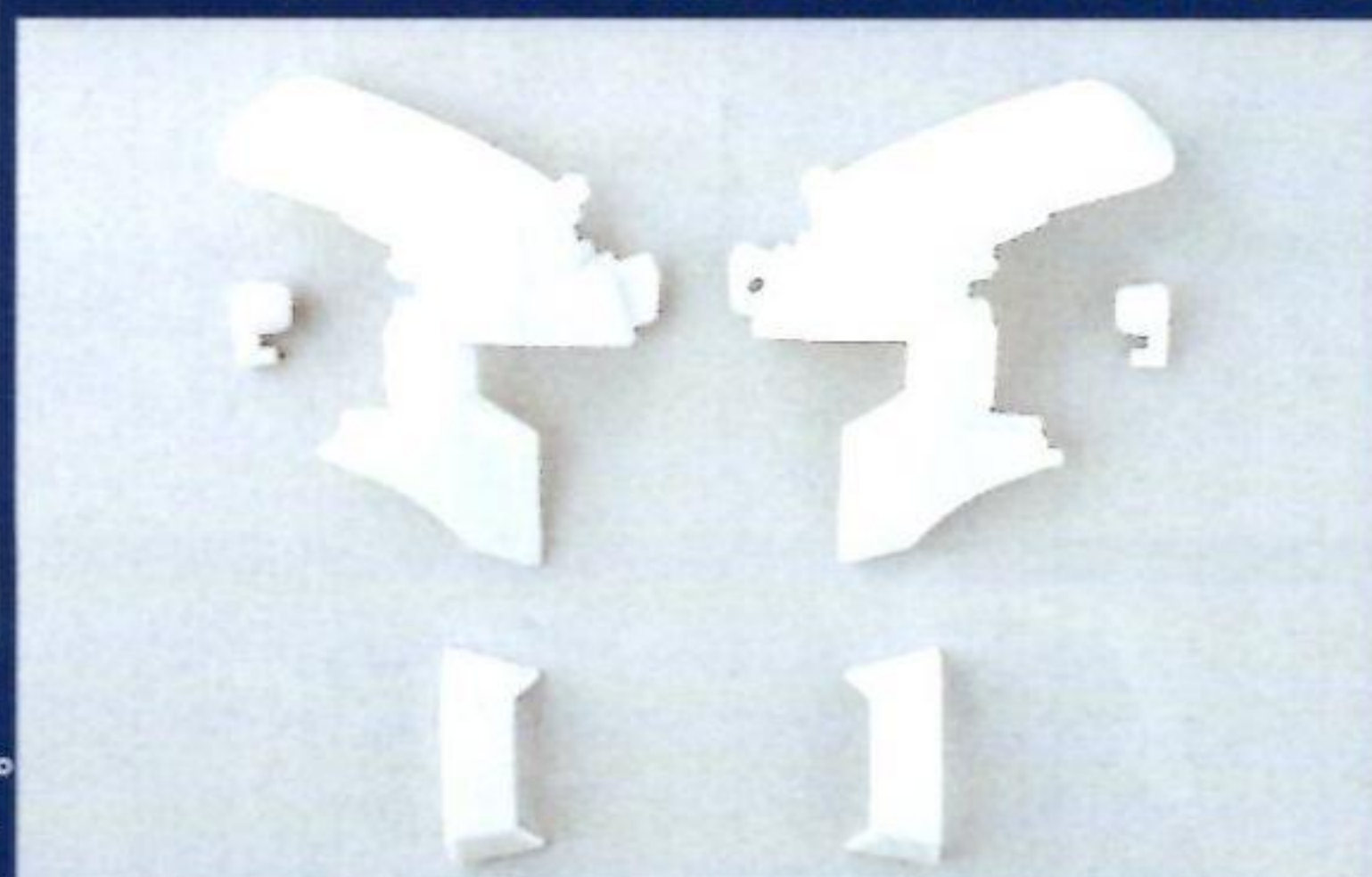
③アーム

使用パーツ：(右)N6、X52×2 (左)N5、X52×2

⬆パーツ配置。ポリパーツ(X52)の向きを間違えないよう注意。

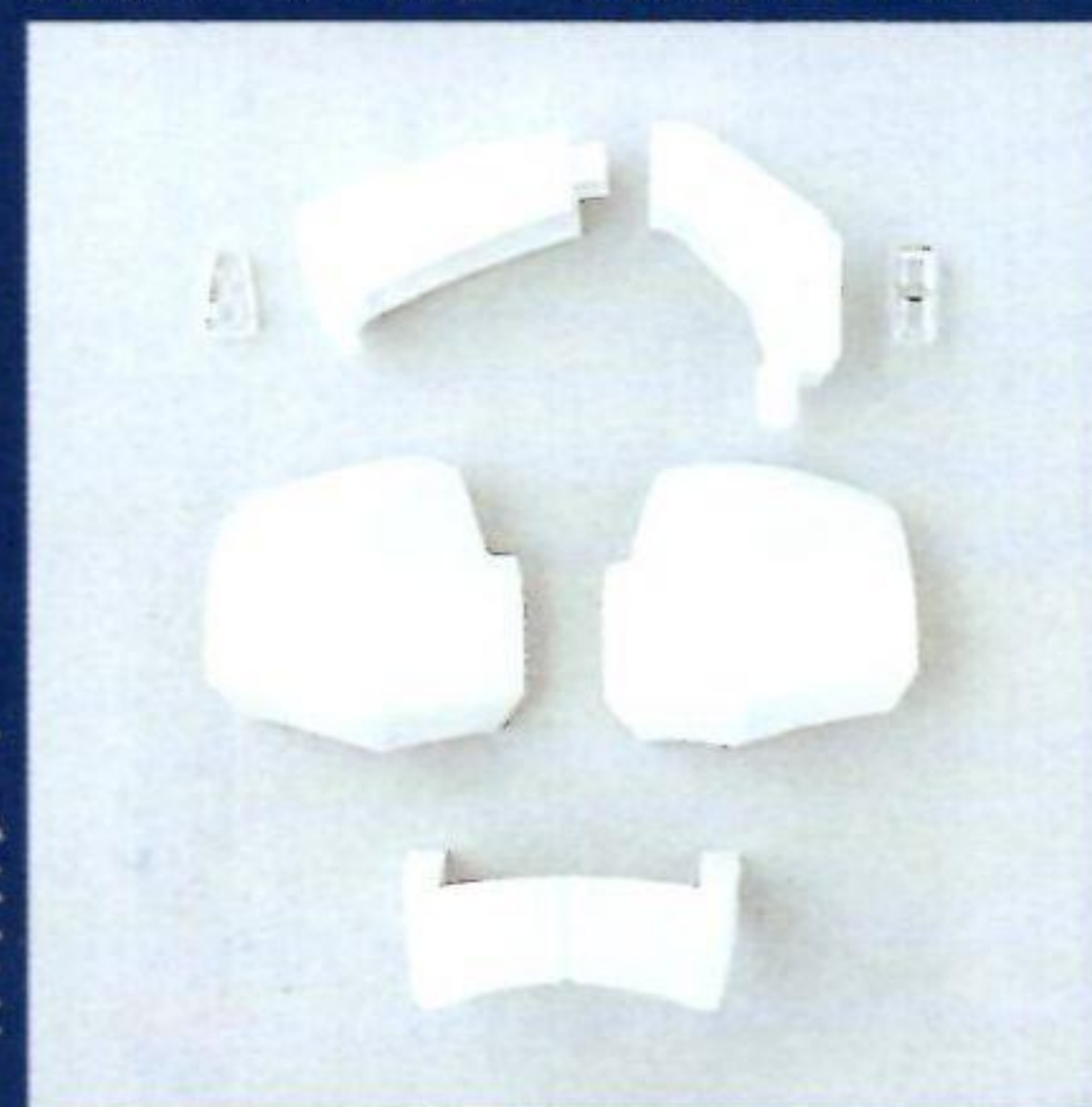
⑤頭部カバー

⑤-1：前部カバー

使用パーツ：A1、A2、A7、A8、A12×2

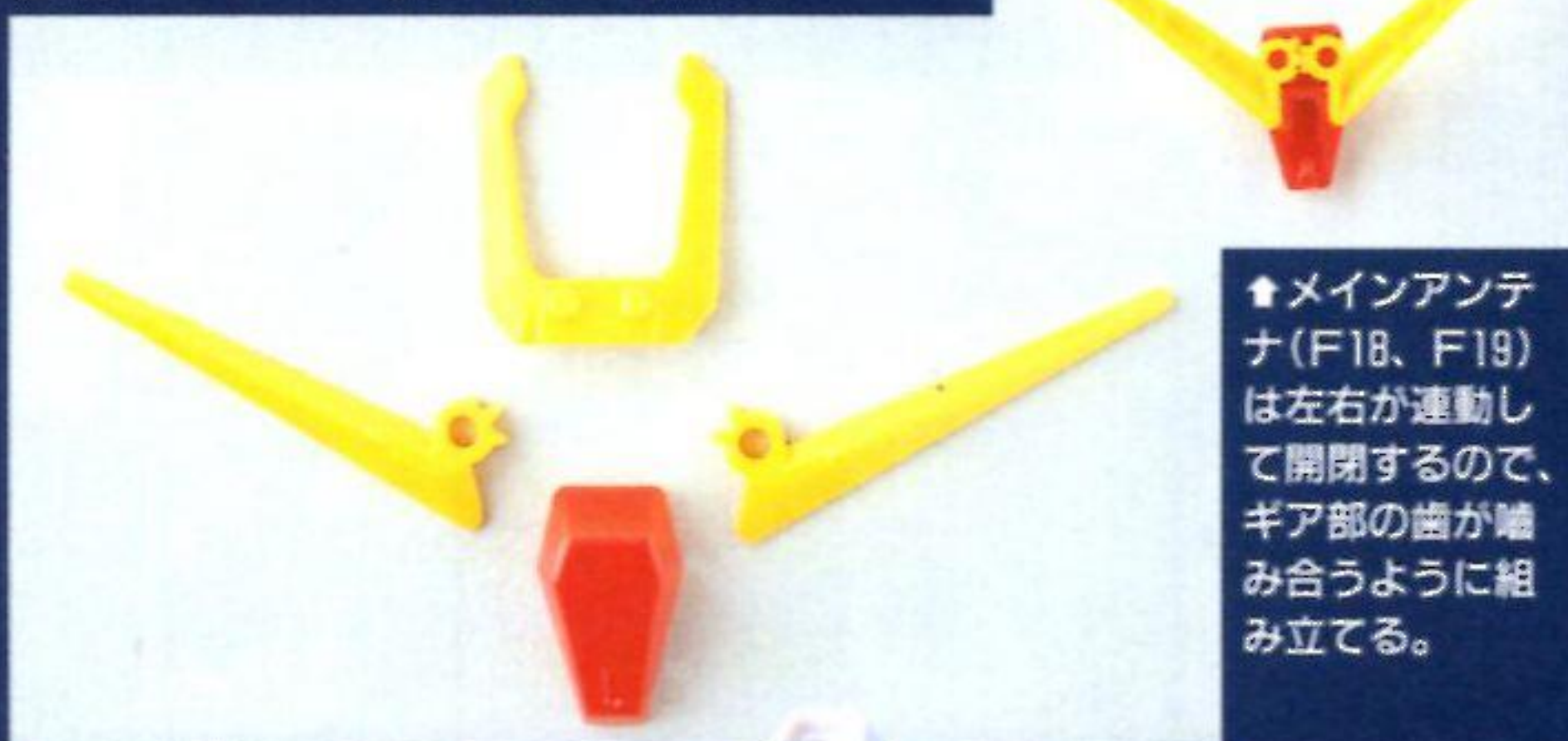
⬆頭部バルカン砲口(A12)は頭部側面カバー(A1、A2)の裏側から取りつける。外れやすいようなら接着してしまってもかまわない。

⑤-2：後部カバー&トサカ

使用パーツ：A3～6、A9、Y7、Y9

⬅サイドインテーク前部カバー(A7、A8)は形状が似ているので左右を間違えないよう注意。このパーツは下側にやや開いた形状になっている。

⬅各パーツ配置。サイドインテークカバー(A3、A4)はトサカとエリアシ(A9)をはめてからメカ部のアームにとりつけたほうが楽。

⬅メインカメラとリアカメラ用のクリアーパーツ(Y7、Y9)はトサカパーツ(A5、A6)の表からはめ込む方式。組み立て前に塗装して接着しておいてもかまわない部分。各クリアーパーツは肉抜き穴の開いてない側を外に向けること。

⑥アンテナ

使用パーツ：F9、F18、F19、G3

⬆メインアンテナ(F18、F19)は左右が連動して開閉するので、ギア部の歯が噛み合うように組み立てる。

頭部の完成。

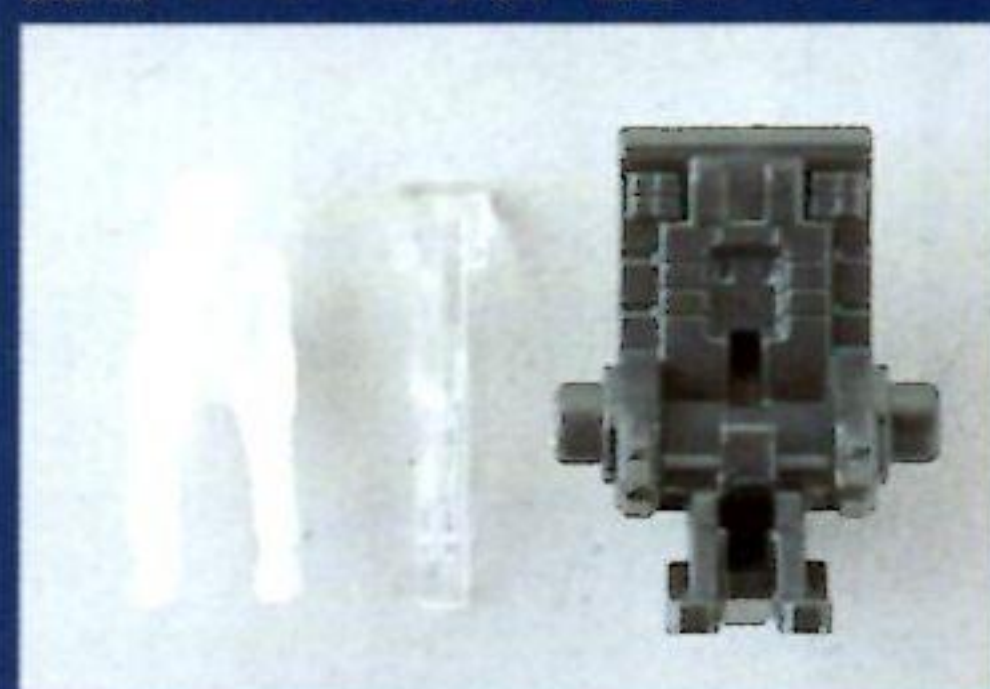
BODY 胴体

使用ランナー：A、D、F、G、N、O、S、T、V、W、X、Y

電飾こそないものの、変形する部分なのでパーツ数も多くシリンダーやバネの組み込みなどにかなり時間のかかるブロック。しかし、このパーツさえ組んでしまえば基本的な本体は完成。残るはウイングと武器のみなので、気合を入れてがんばろう！

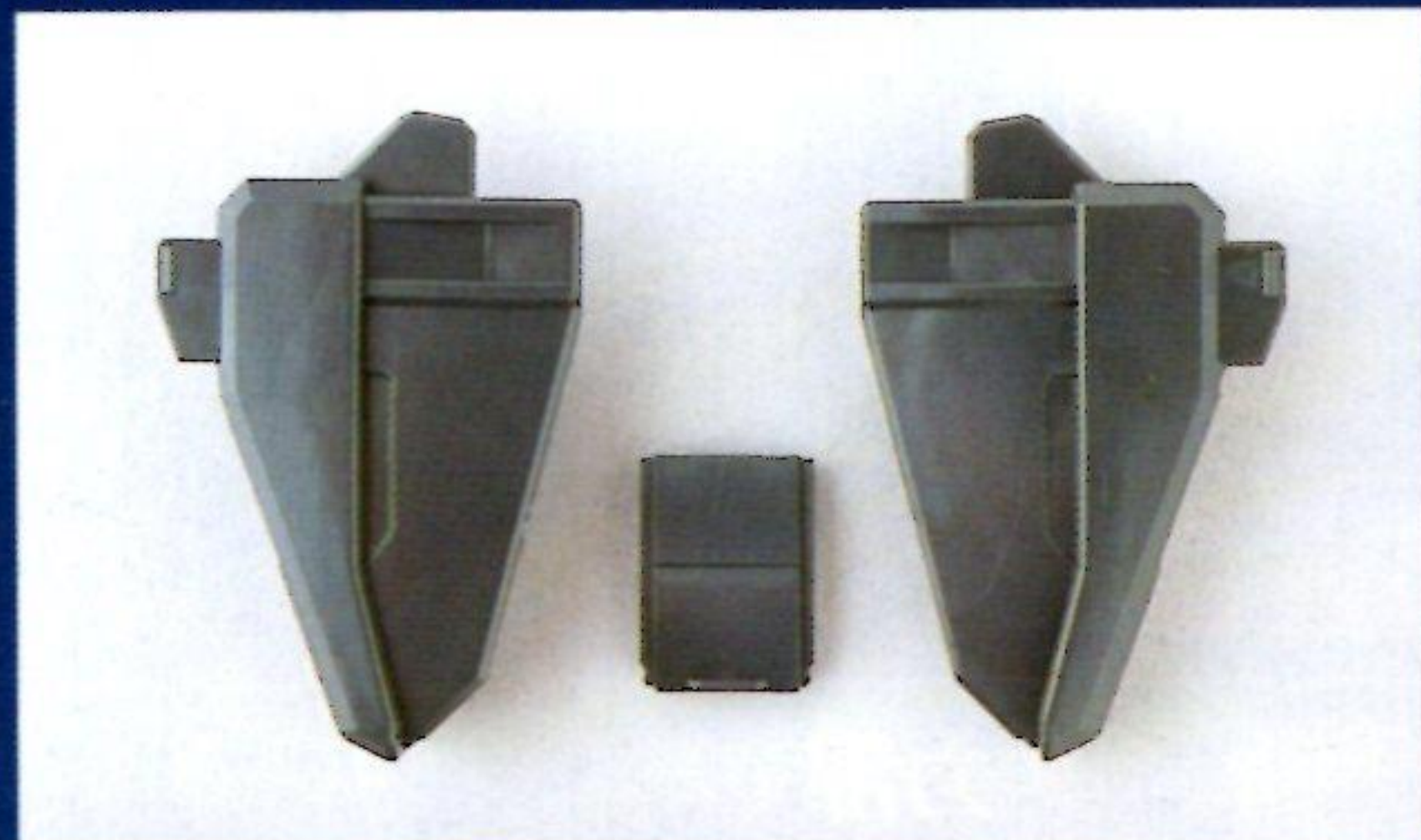
①コクピット

①-1：シート

使用パーツ：A10、O24、Y5

➡パーツ配置。カミーユ(A10)、コンソール(Y5)の順にシート(O24)に組み込む。塗装派は組み立て前に各パーツを塗っておこう。コンソールはWR(ウェーブ・ライダー)時に点灯可能なので、正面を塗装するときはクリアーカラーを使用するといいだろう。パイロットやコンソールは外れやすいので、接着してしまってもOK。

BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

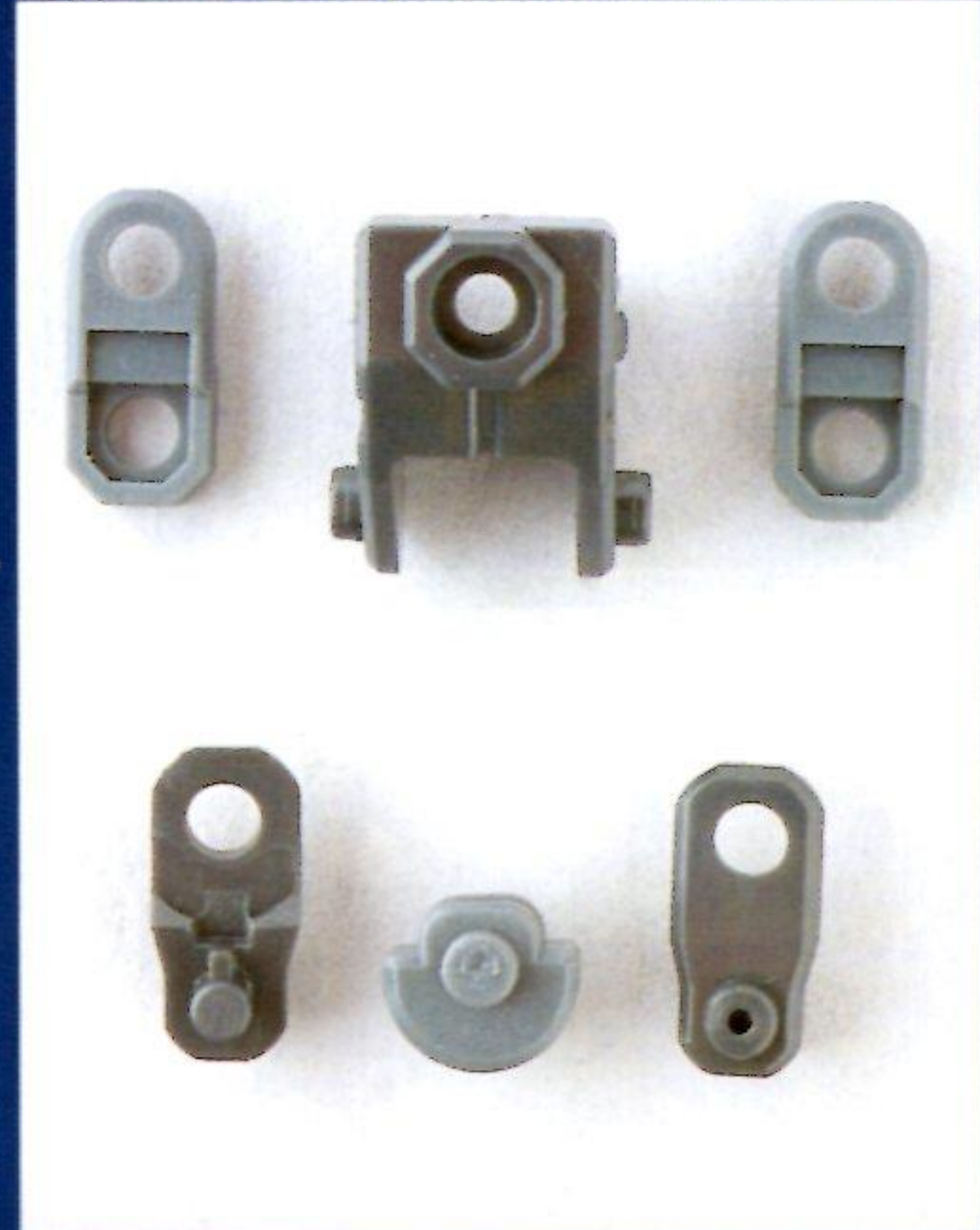
①-3：コクピットブロック

使用パーツ：O8、O15、O16

⬇各ブロック配置。シートがうまく動くかどうか、コクピットブロック内ハッチ(O8)がスライドするかどうかをチェック。ハッチは塗装すると動きが悪くなるかもしれないので注意。

CHECK!

⬅ハッチの向きを間違えないよう注意。スリット状のモールドが入っている側が上になる。左右パーツの合わせ目が気になる人はヤスリがけだとハッチを傷つけるかもしれないので、プラ板などを貼って処理しておこう。

①-2：ジョイントアーム

使用パーツ：S12、S13、S23、X46×2、X75

⬆パーツ配置。コクピットカバー用アーム(S12、S13)と本体接続用アーム(S23)をつなぐポリパーツ(X46)の向きに注意。写真の位置でパーツが固定されるようにすること。

②-2：アーマー

使用パーツ：(右)A22、O20、W1 (左)A23、O19、W1

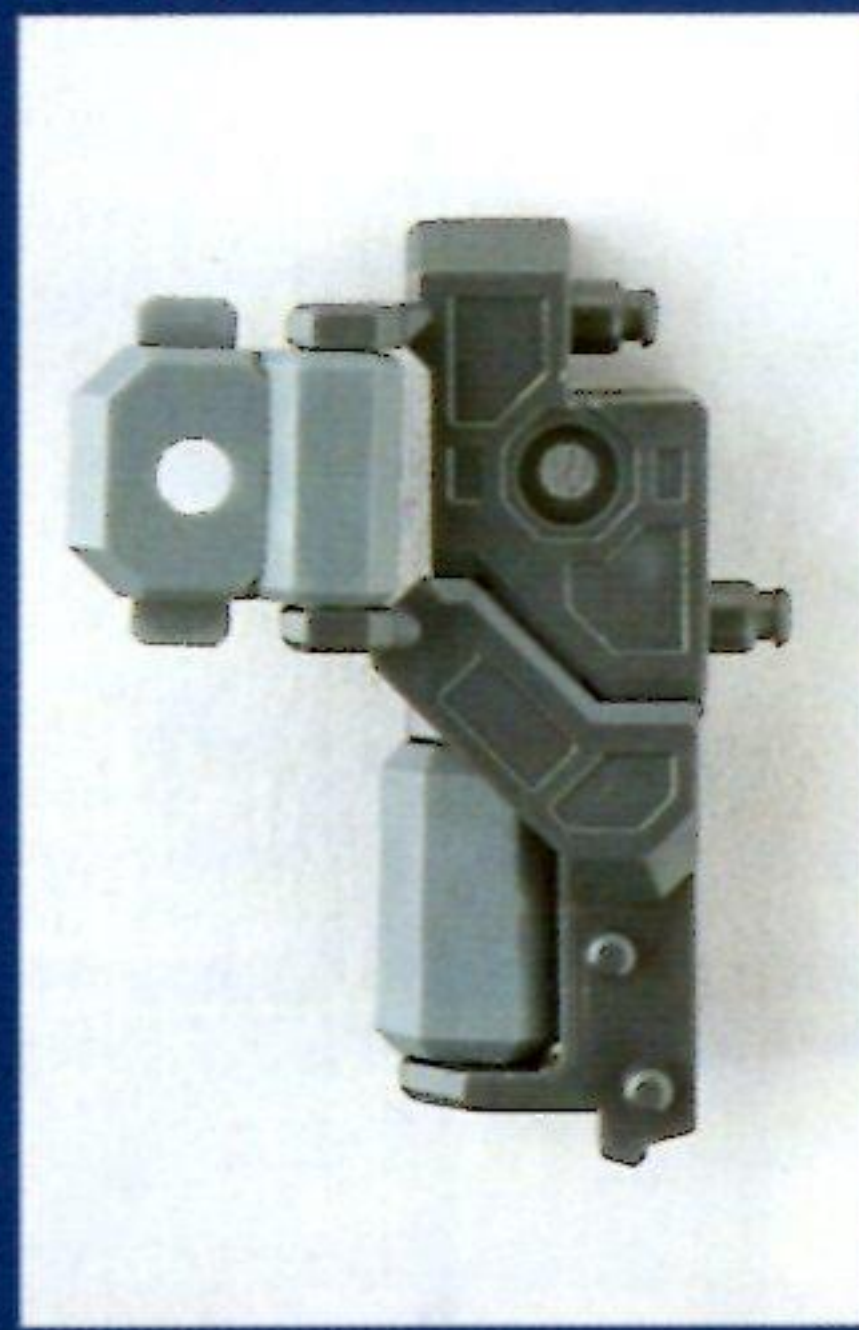
⬇パーツ配置。②−1で組み立てたパーツはアーマーパーツ(A22、A23)の裏に、メッキパーツ(W1)はアーマーメカパーツ(O19、O20)の裏にはめて左右を組み合わせる。

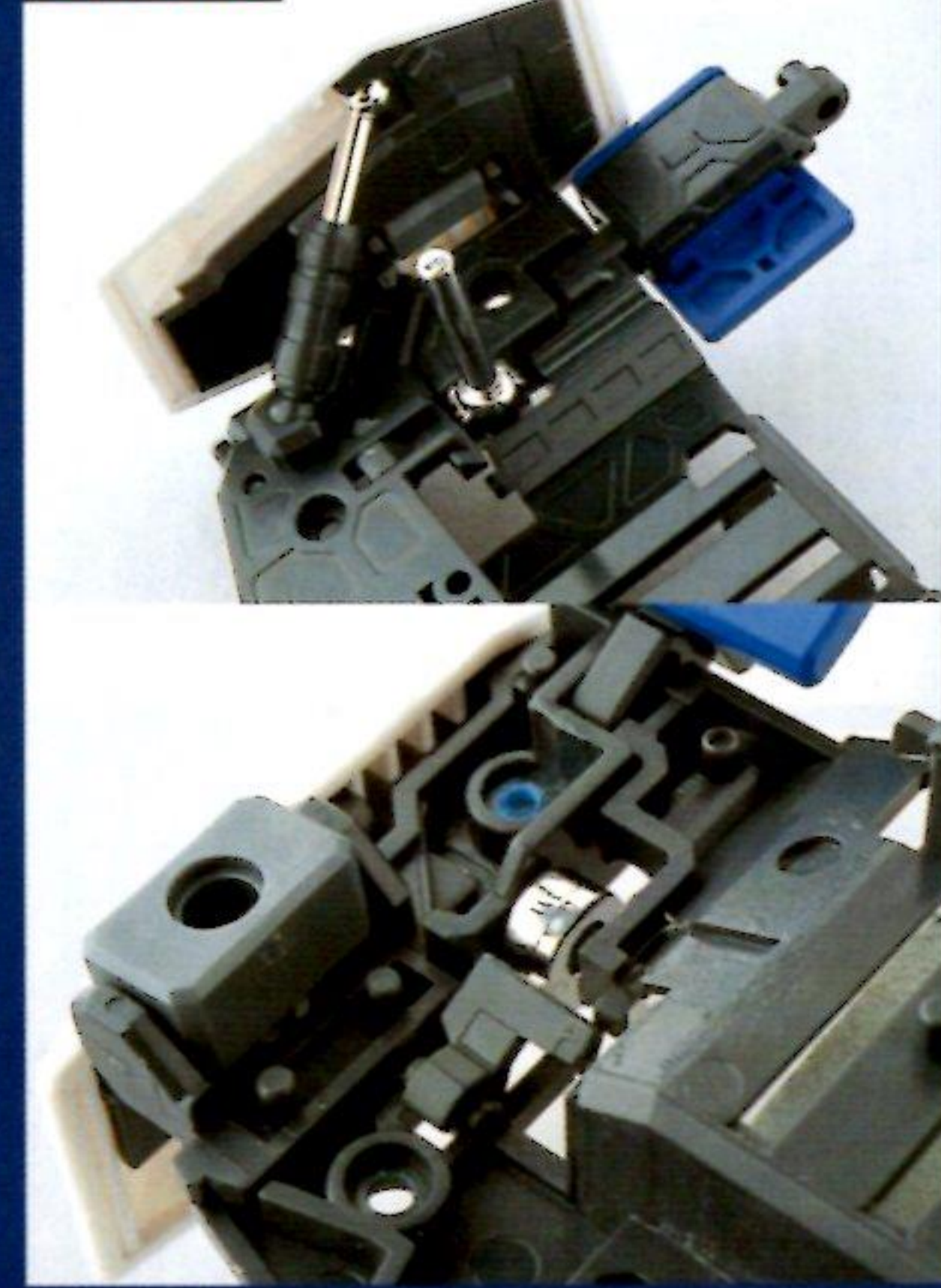
②サイドフレーム

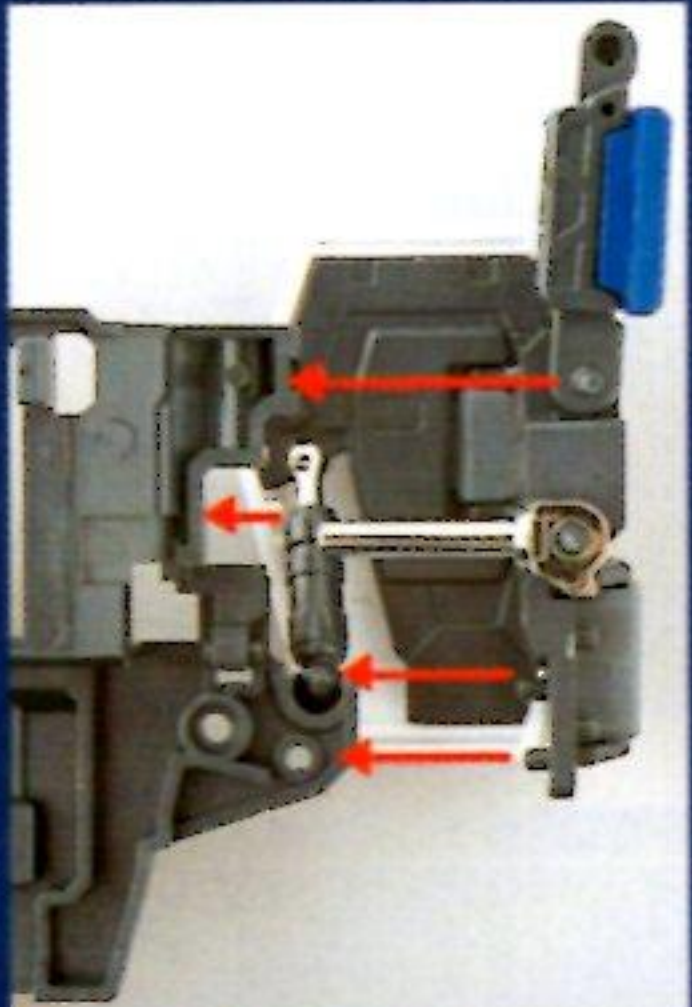
②-1：アーム

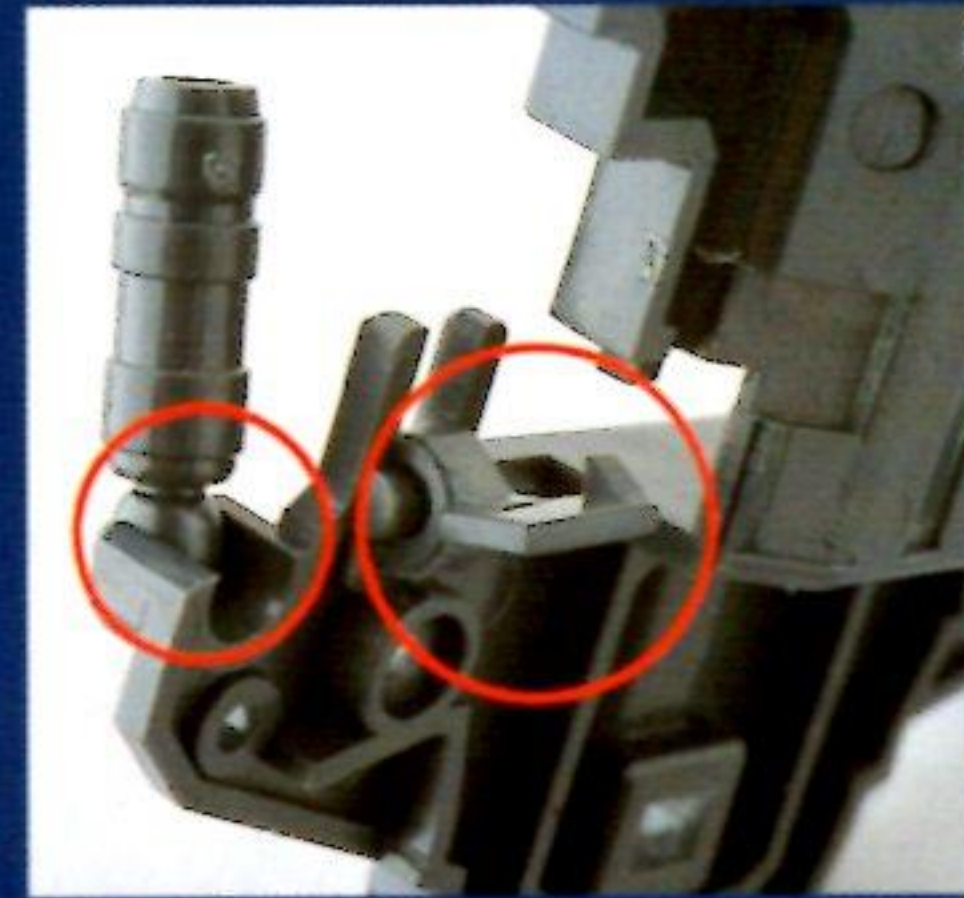
使用パーツ：(右)T7、T9、X4、X6
(左)T8、T10、X4、X6

⬇パーツ配置。アームパーツ(T7〜10)でポリパーツ(X4、X6)を挟み込む方式。ポリパーツの穴の向きを間違えないよう注意しよう。このブロックはこの時点で塗装しておくとベター。

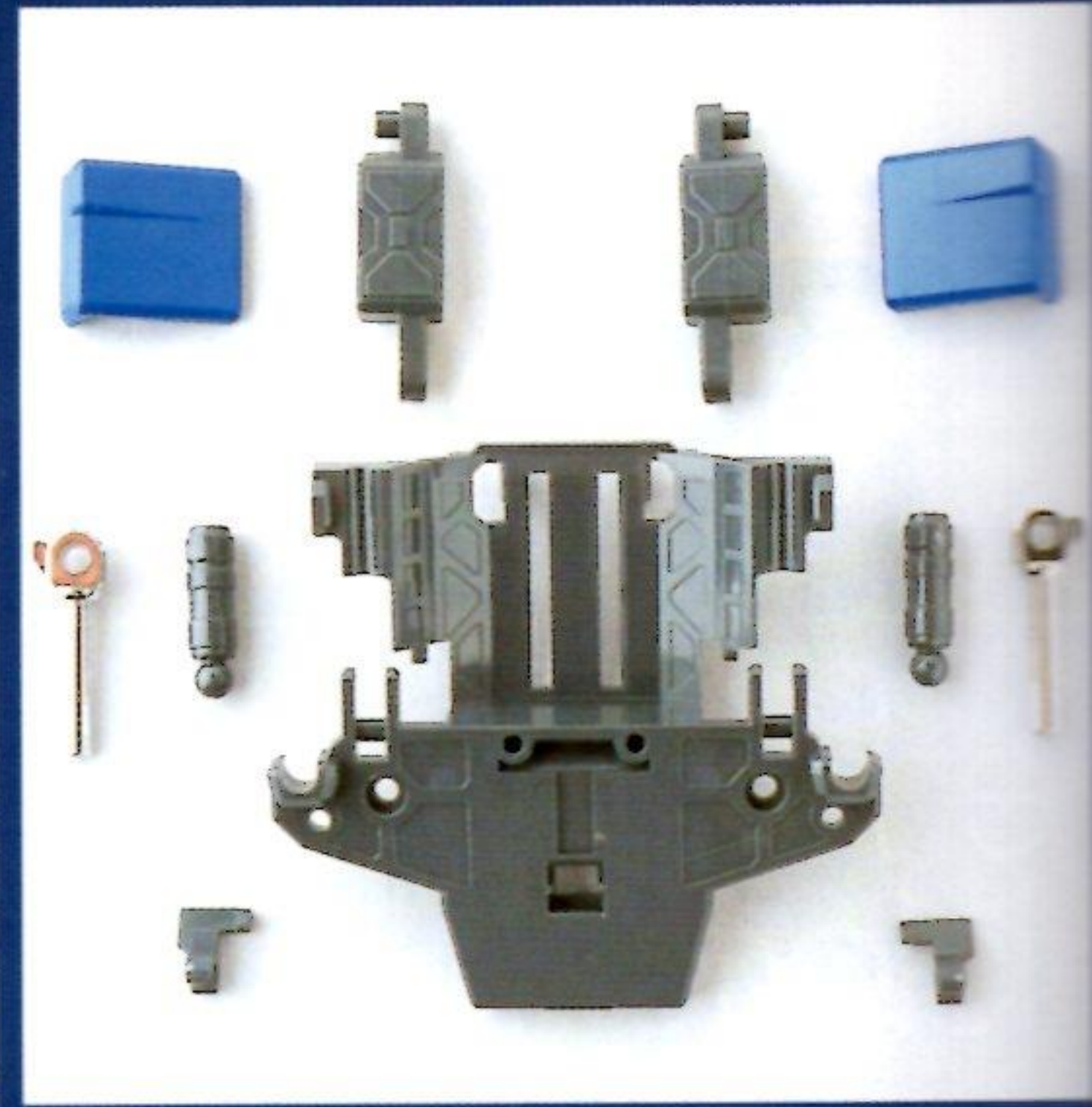
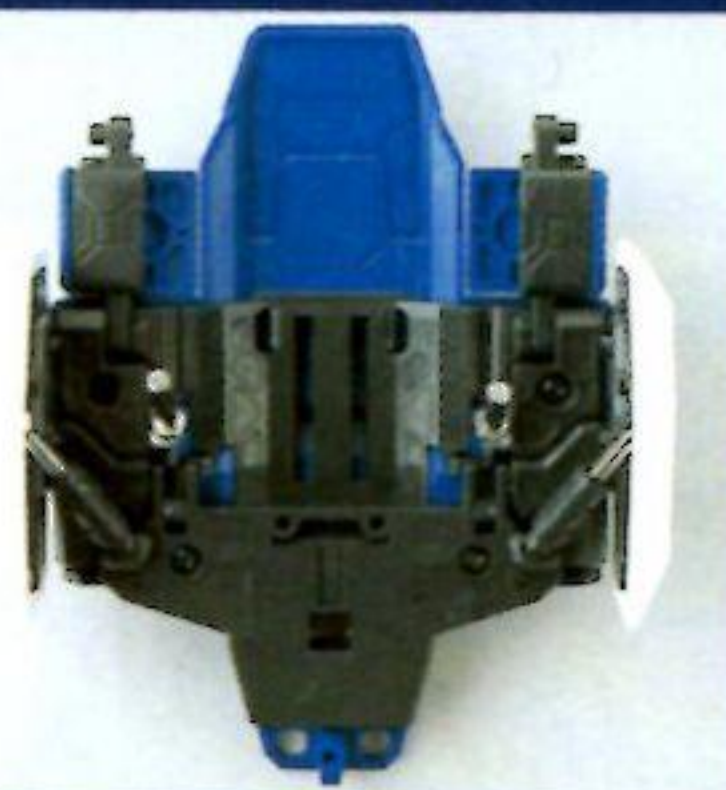
右 | 左

＊左右で形状が異なるので注意。

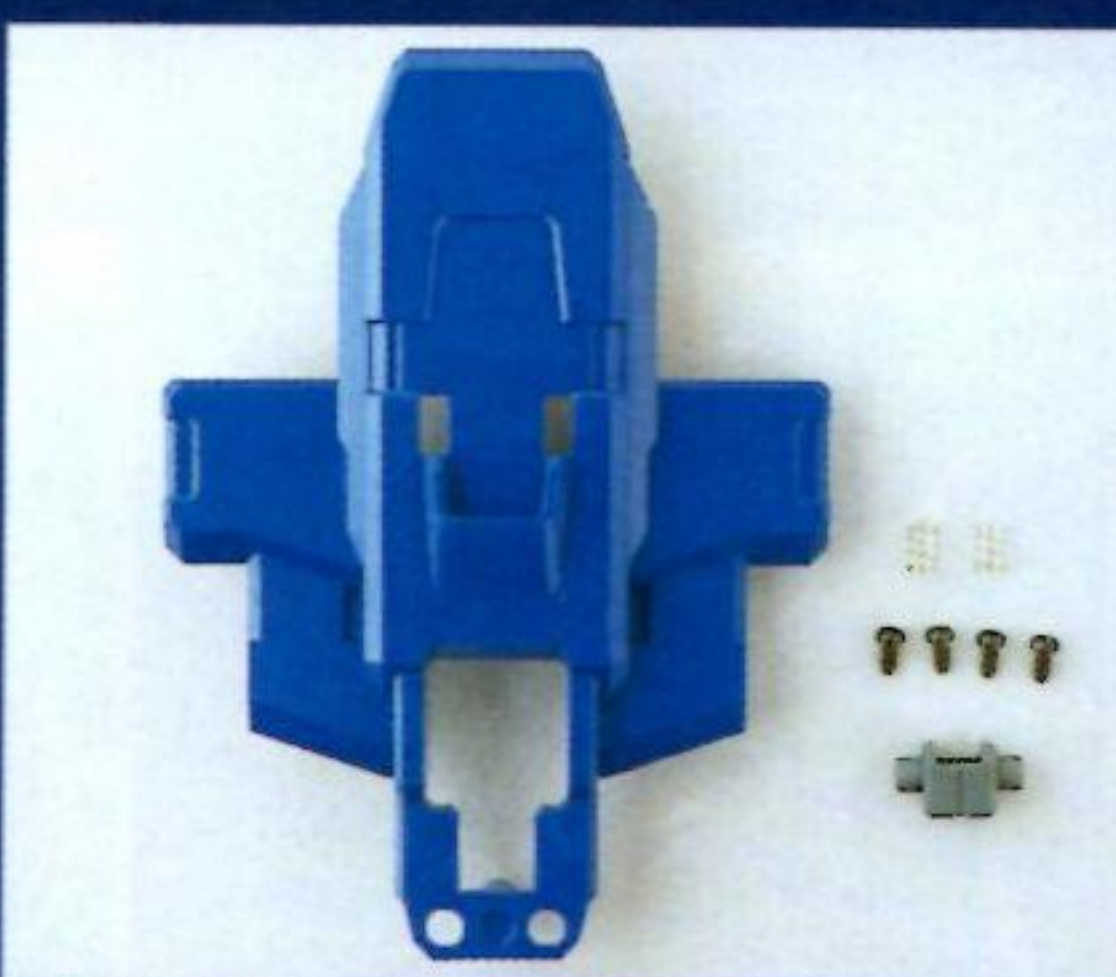
CHECK!

➡パーツ配置。シリンダー基部とストッパー(S37、38)はメインフレームメカ部(T5)の写真の位置にはまるようになっている。特にストッパーの向きを間違えないよう注意。

⬆組み立て後に正面と裏から見たパーツ配置。特にメッキパーツとストッパーの位置関係には注目。

⬆サイドフレームとメインフレームメカ部の位置関係。サイドフレームの各ピンは矢印の先にはめ込むこと。メインフレーム側のストッパーはメッキパーツを通してから起こすこと(写真は間違い)。

➡シリンダー基部(V11)、メッキパーツ(W5、W6)、胸部左右上面装甲(D7、D8)は、あらかじめサイドフレームに取りつけておく。シリンダー基部以外のパーツは左右で形状が似ているので間違えないよう注意。

③メインフレーム

③-1

使用パーツ：D7、D8、S37、S38、T5、T11、
T12、V11×2、W5、W6

BODY 胴体

↑メインフレームメカ部をビスで固定すればメインフレームの完成。塗装派はパーツ状態で塗っておいたほうがよさそうだ。

←パーツ配置。スイッチバネは背面装甲(D9)に固定されるようになっているのだが、どうしても外れるという人は瞬間接着剤などで固定してしまってもOK。ポリパーツ(X70)の向きを間違えないよう注意。

③-2

使用パーツ：D9、X70、
⑫スイッチバネ×2、
ビス(2.0×4)×4

→シリンダー基部(V10)はメインフレーム側のメッキパーツを差し込むようになっている。先にこのシリンダーをはめておいたほうが組みやすいようだ。

←インテーク(F20、21)には左右の違いがあるので注意。ピンのある側が下を向く。まずこのインテークをフレームに組んでから下面装甲(D3、D4)を組むこと。

↑パーツ配置。胸部フレーム(O13、O14、T2、T3)はサイドフレーム上部のピンを挟み込むようにする。そのときOパーツが外側に来るのだが、Tパーツの向きを間違えないよう注意。胸を下ろしたときにTパーツのピンが下を向くようにするのが正解。

④メカ部

④-1：左右胸部フレーム

使用パーツ：(右)D3、F20、O14、T3、V10
(左)D4、F21、O13、T2、V10

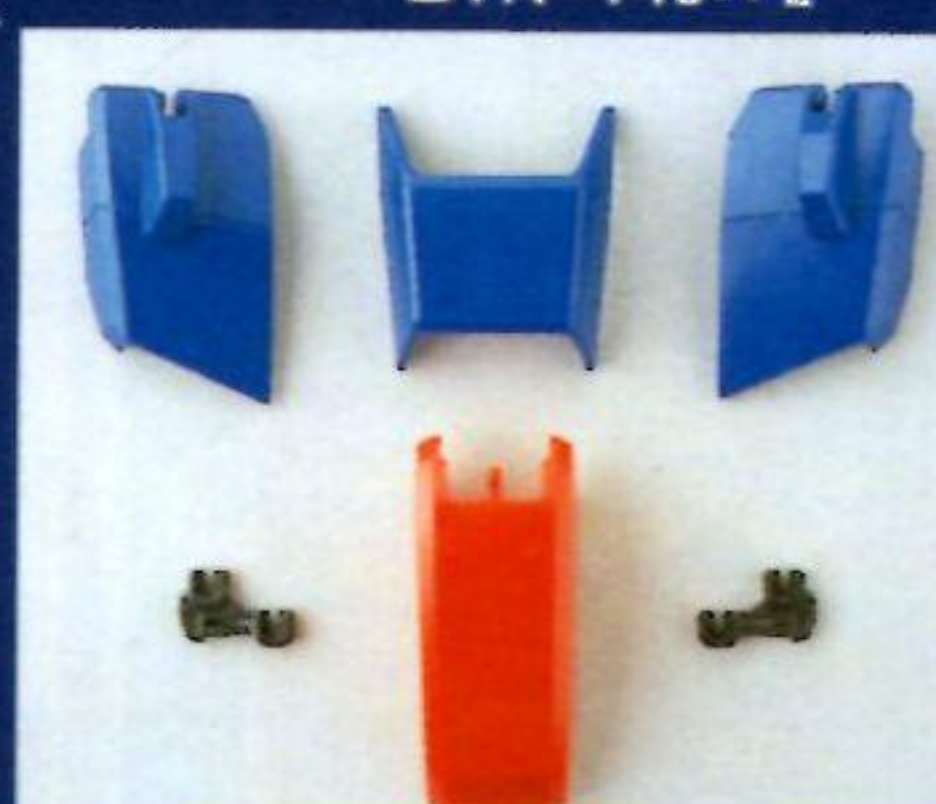
右｜左

←左右胸部装甲のパーツ配置。開閉用アーム(T15)の向きに注意。一度組んでしまうと外しにくいパーツなので、間違えないようにしよう。塗装する人は組む前に。

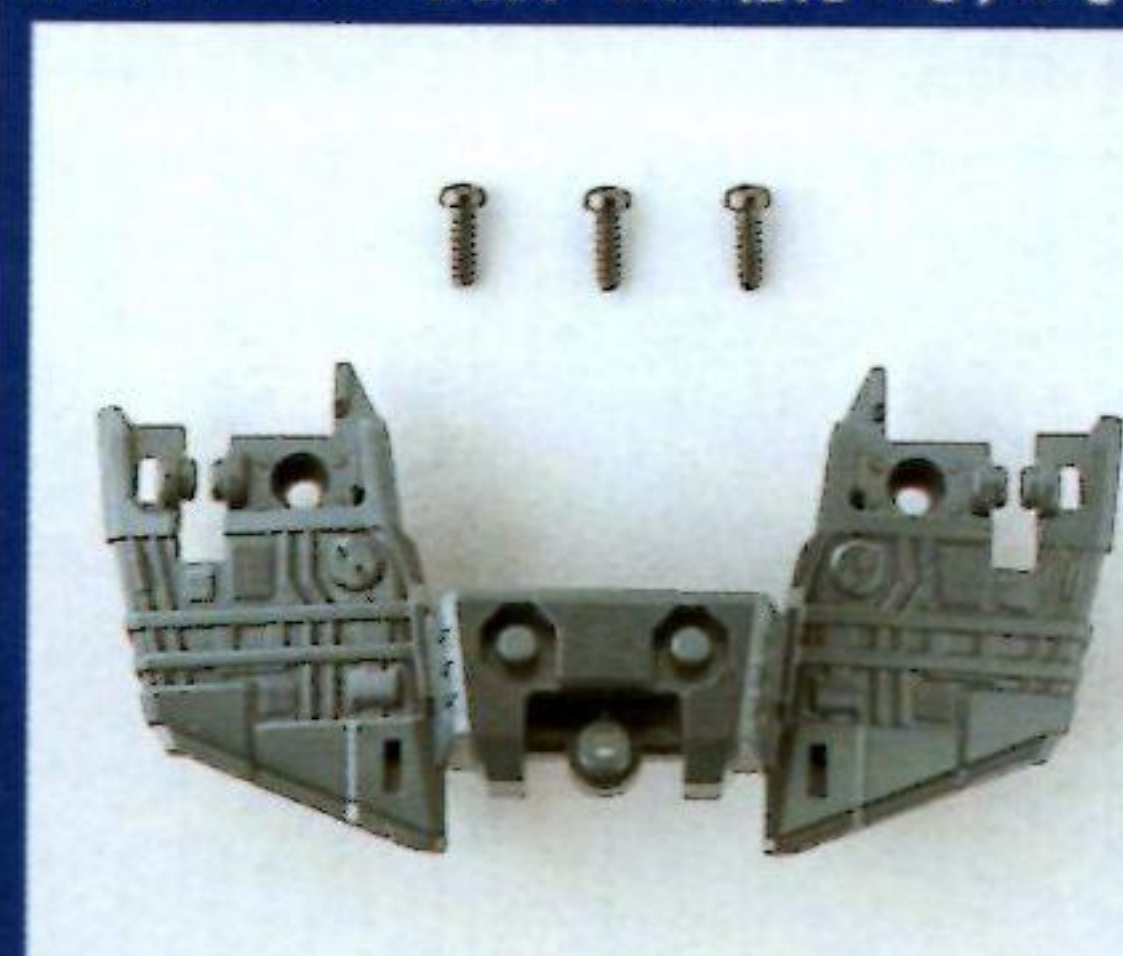
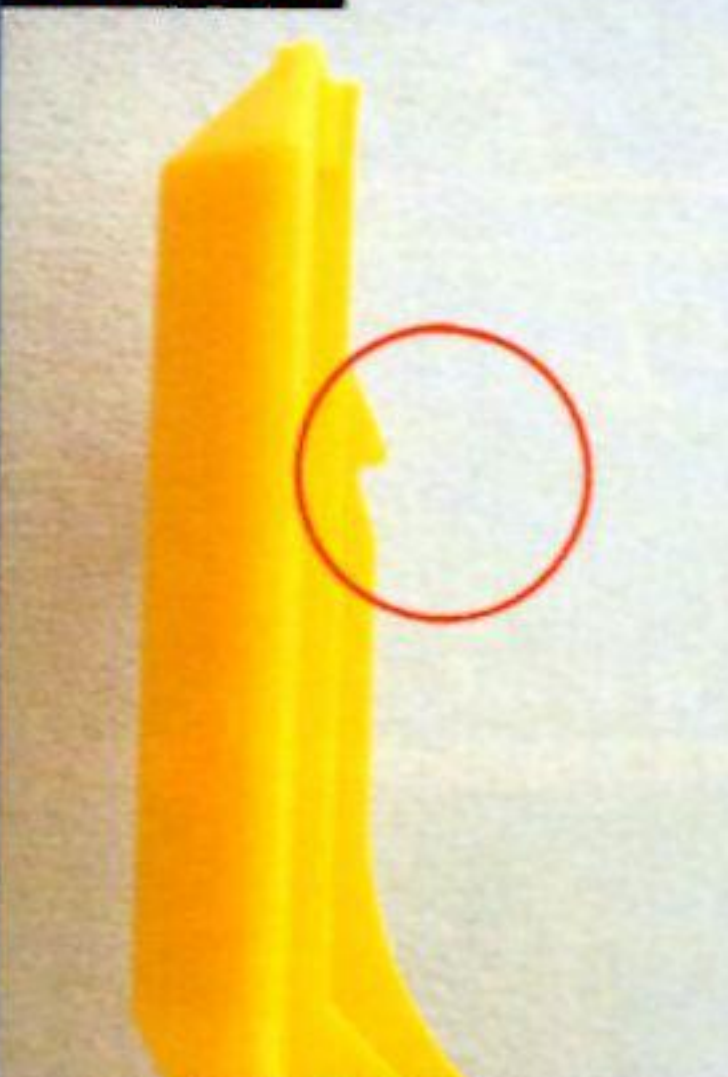
←コクピットカバー(G11)を取りつけるときは接続用アームを引き起こしておくと楽。アームの後ろを指で押さえておくのを忘れないこと。

ONE POINT!

⑤ボディカバー

使用パーツ：D1、D2、D5、
G11、T15×2

↑④-1で組み立てた胸部フレームにメカ部(O23)をビス止め。そこにコクピットブロックをこれもビス止めする。メカ部の塗装はパーツ状態で行っておいたほうがいいだろう。

④-2：胸部メカ部

使用パーツ：O23、ビス(2.0×6)×3

CHECK!

首周りの装甲にはピンが設定されているため、一度はめると外すのは困難。あらかじめ塗装してから組むか、ピンを削って後ハメできるようにしておくといいだろう。

↑スライドメカ部に首と頭部、首周りの装甲(F22)を組み込む。首周りの装甲は正面からスリットを通すようにすること。

⑥-2：首

使用パーツ：N10、N11、X49

←パーツ配置。ここも特に難しいことはない。

⑥スライドブロック

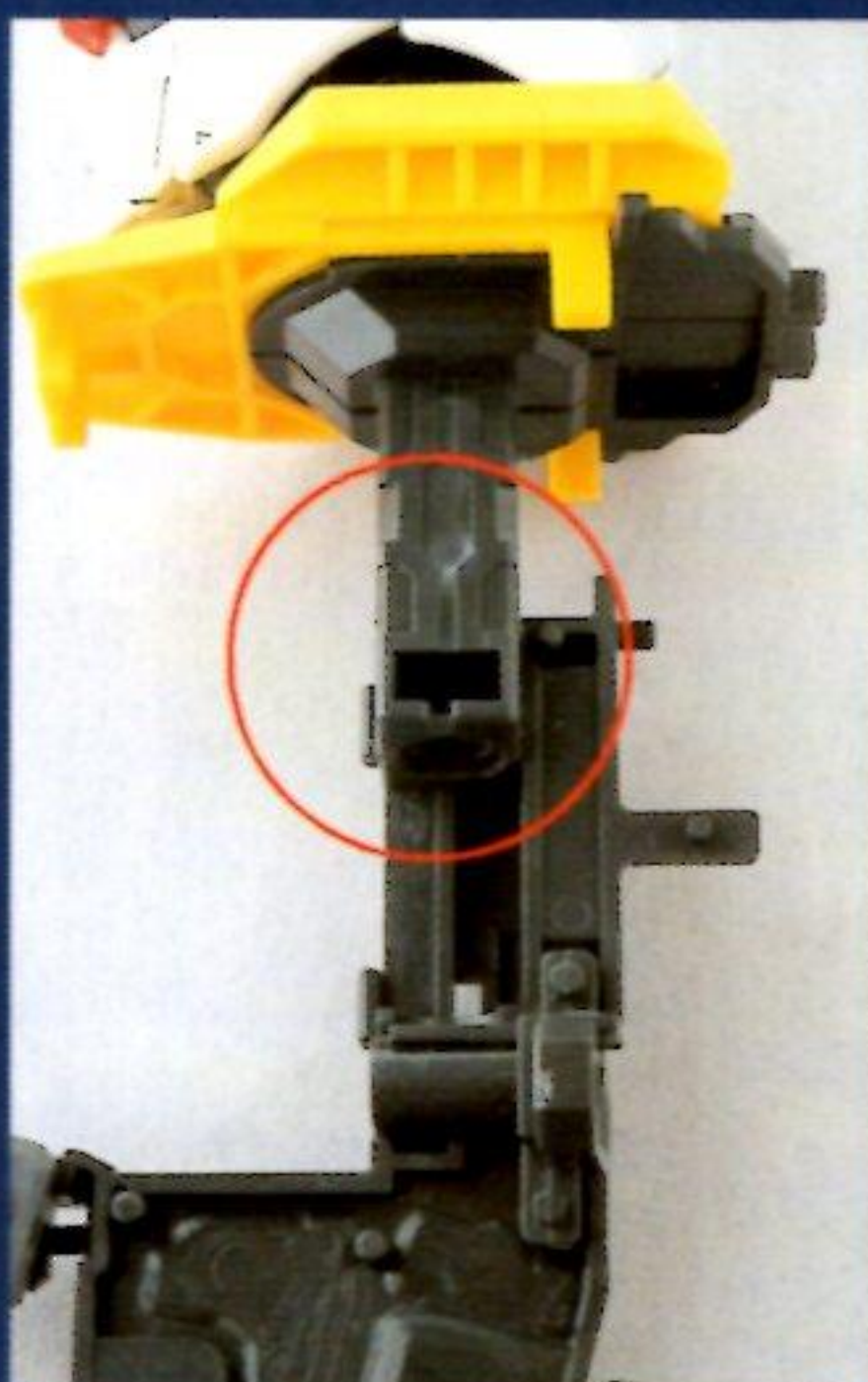
⑥-1：スライドメカ部

使用パーツ：F22、T13、T14、X49

←パーツ配置。ポリパーツ(X49)には上下が存在するが、特に間違うことはないはずなので、サクッと組んでしまおう。

Perfect Grade Pictorial Guide

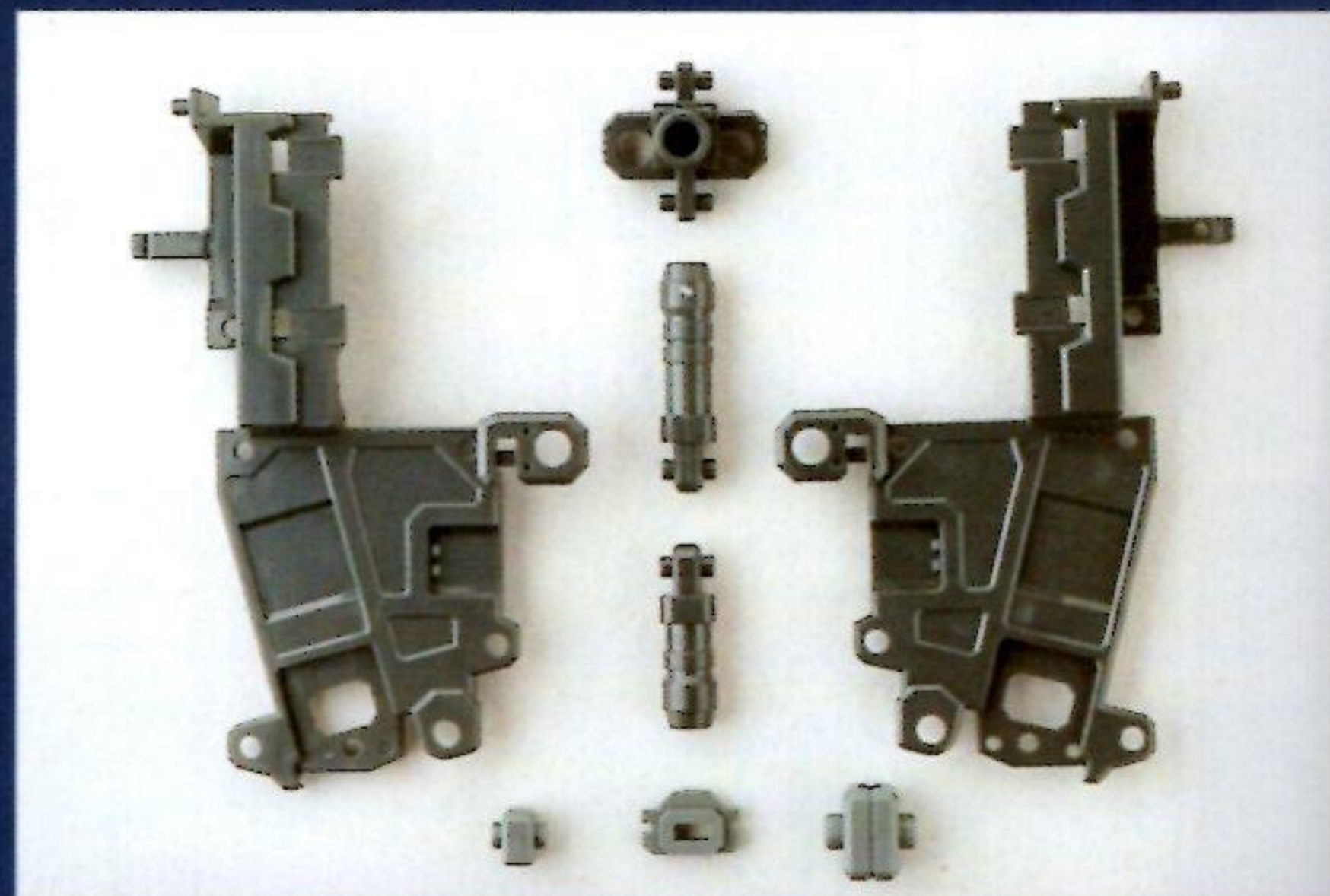
BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

➡スライドメカ部はスライドフレームのレールにメカ部下のスリットをはめるようになっている。前後を間違えないよう注意。メカ部は完成後にはほとんど隠れてしまう上に可動する部分なので、無理に塗装する必要はないだろう。

CHECK!

⬆メインフレームに固定するためのパーツ(T4)には上下と前後があるので間違えないよう注意。凸部のある側が上、円筒形の部分が飛び出した部分が前になる。

⬆パーツ配置。特に難しい部分はないはずだが、シリンダー基部(V8、V9)の位置を間違えないこと。V8が前、V9が後ろにはまるようになっている。

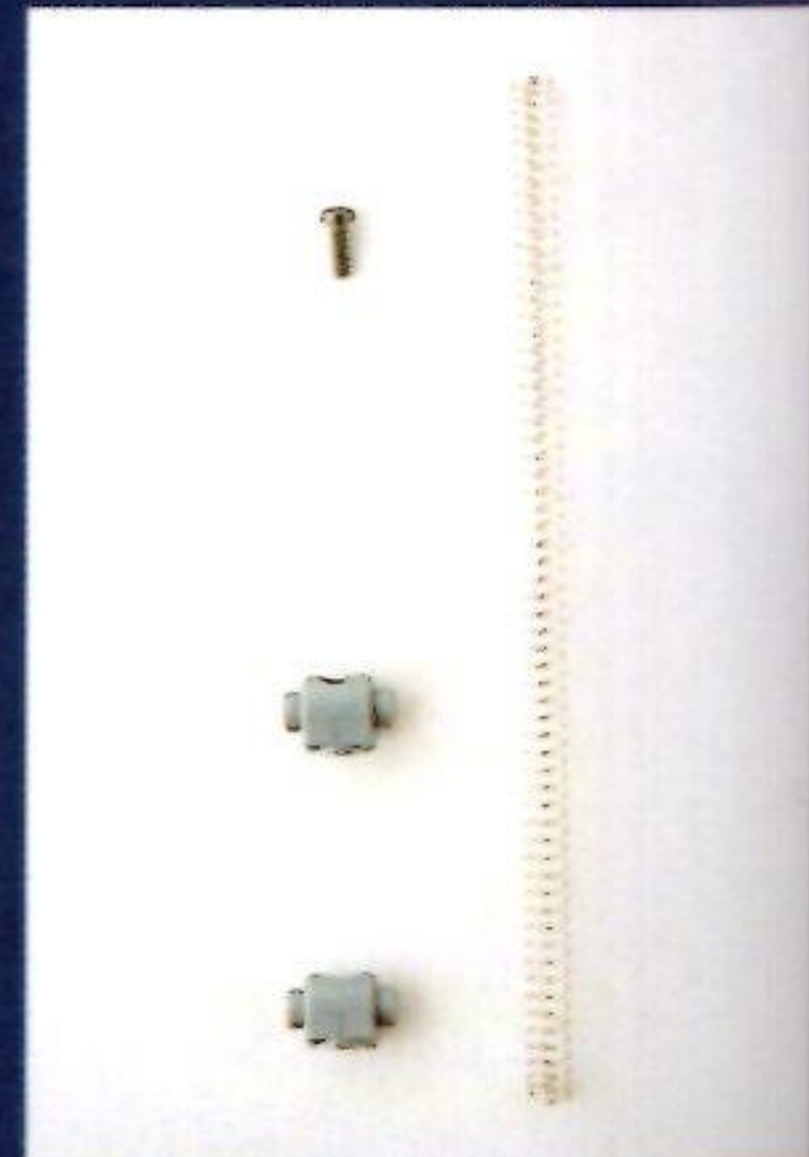
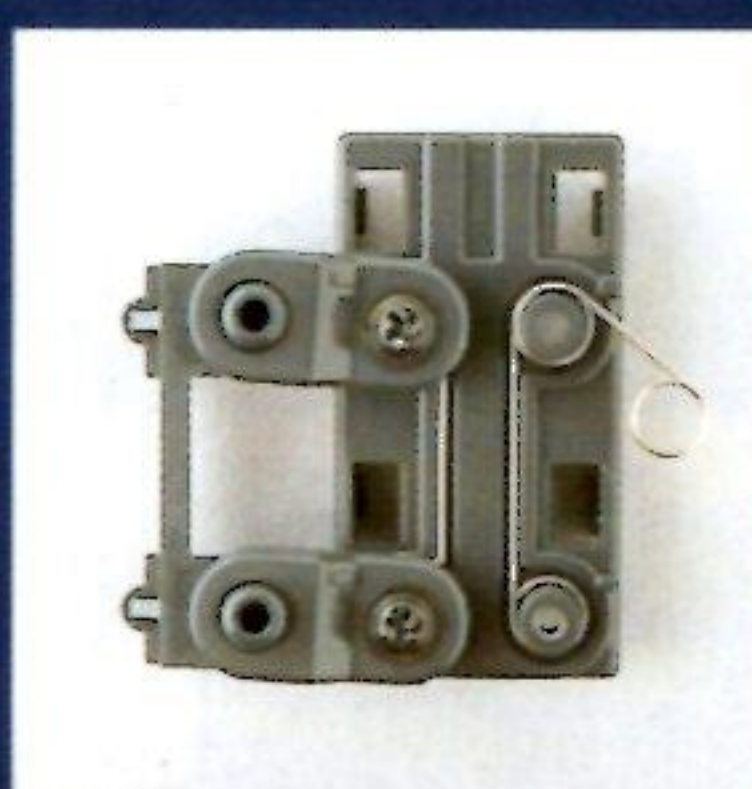
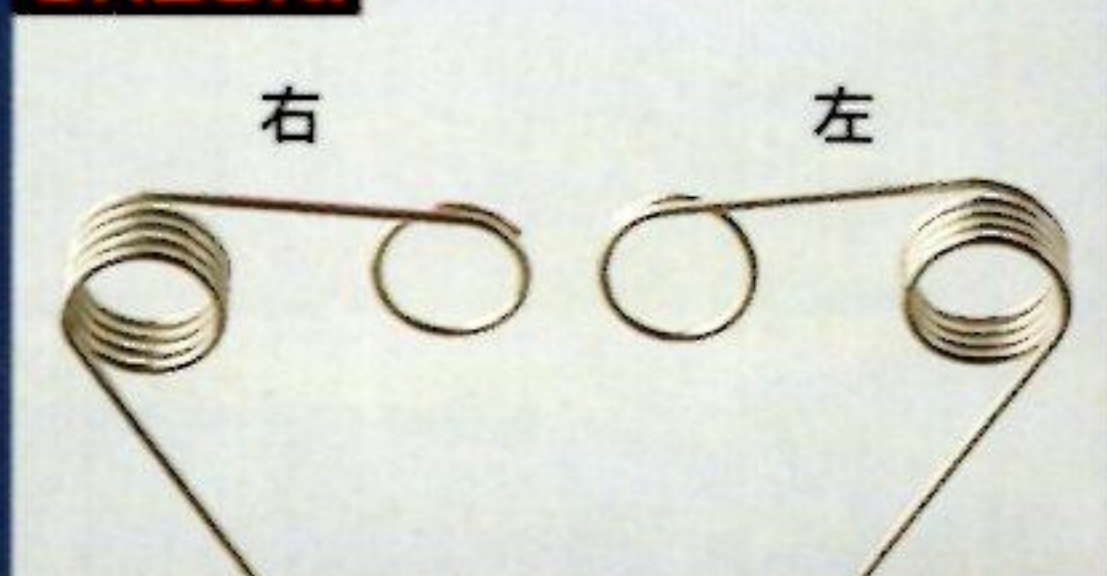
⑥-3：スライドフレーム

使用パーツ：T4、T19、T20、V8、V9、X69、X74、X76

⬆完成したスライドブロックはメインフレームにビス止めする。このブロックは完成後にほぼ隠れてしまう部分なので、塗装の必要はほとんどないだろう。

⬆股関節の板を取りつけるためのポリパーツ(X51)はこの時点ではめることに。向きにのみ注意すればOK。

⑥-4：バネほか

使用パーツ：X51×2、⑬クビバネ、ビス(2.0×6)×1

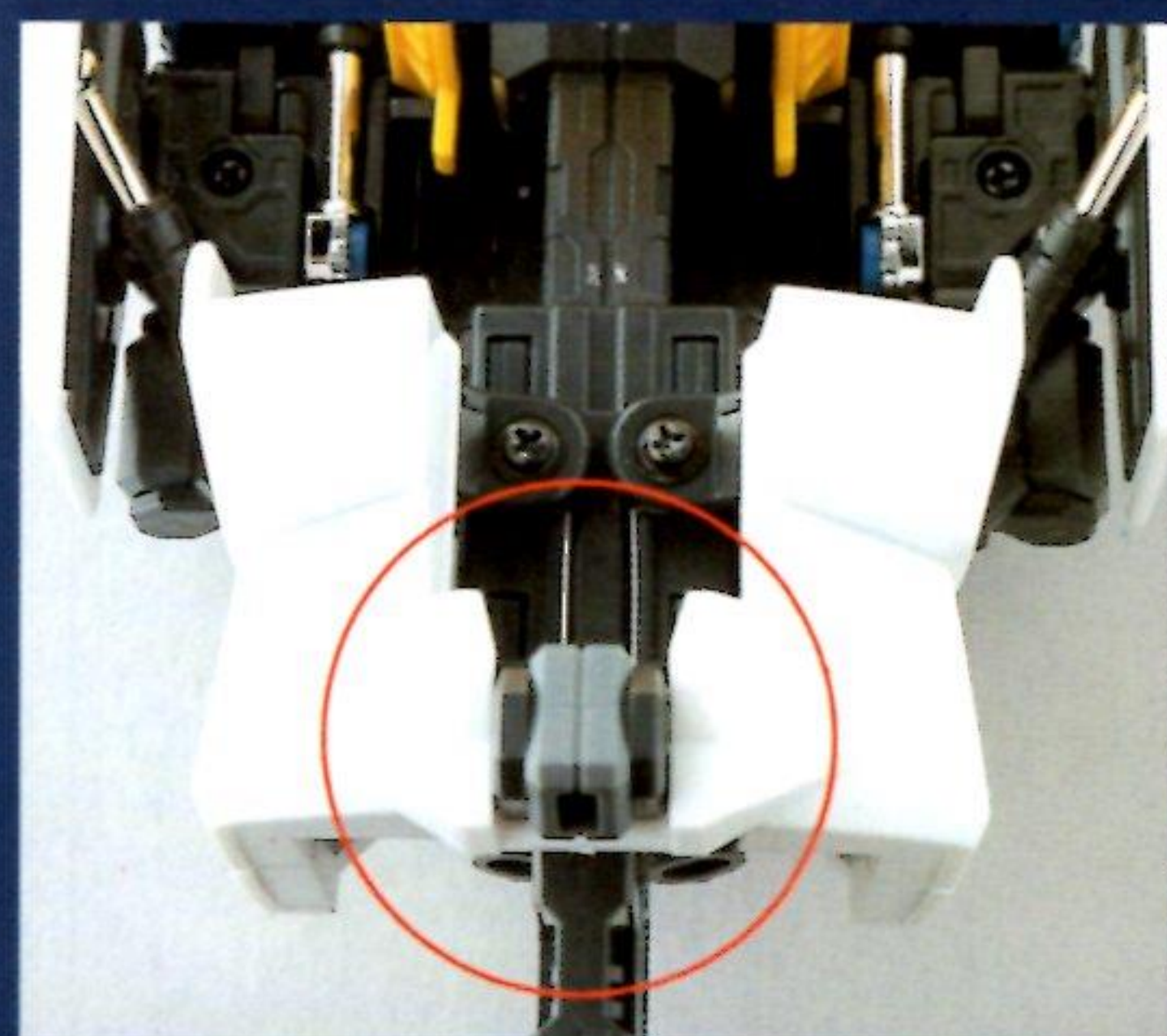
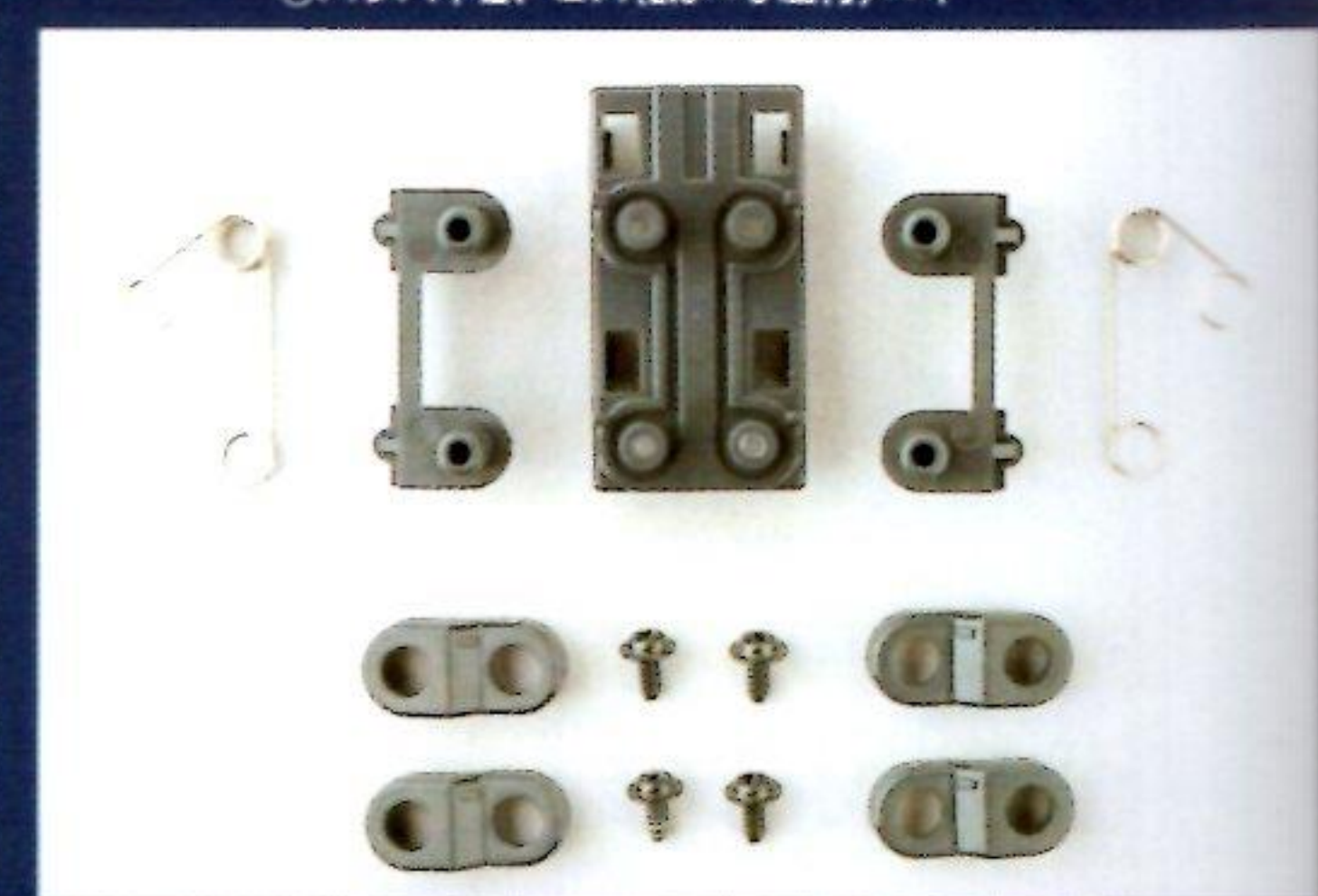
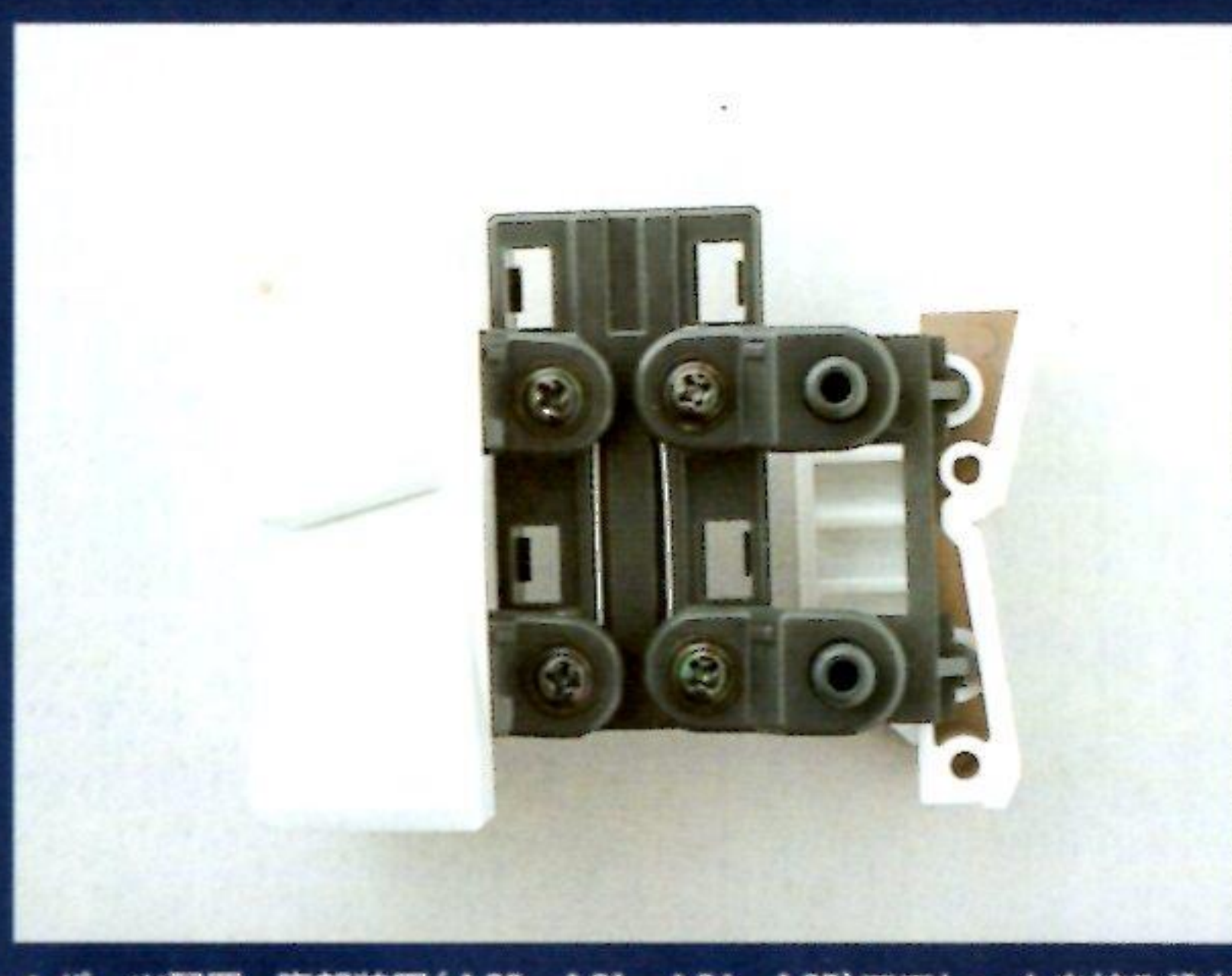
⬆クビバネはスライドブロックを完成させてからスライドメカ部を完全に伸ばした状態で上に押し込むようにはめていく。

⬆パーツ配置。ハラバネの向きに注意。短いほうがフレーム基部(T1)の上になるようにすること。バネ自体の上下にも注意。

CHECK!

⬆ハラバネには左右があるので注意。実際のキットでピンクで塗られているのが右側パーツ。

➡一見まったく同一形状の腹部装甲用アーム(T17、T18)にも左右がある。どちらも突起のある側が上になる。

CHECK!

⑦腹部

⑦-1

使用パーツ：T1、T6×2、T17×2、T18×2、⑮ハラバネR
⑭ハラバネL、ビス(2.0×5座付)×4

⬆完成した腹部を⑥で組み立てたボディフレームに取りつけたあとで、腰正面上部パーツ(A18)を下からはめ込む。

⬆パーツ配置。腹部装甲(A20、A21、A24、A25)でフレームを挟み込むようにする。間違いようのない部分なのでそのまま組んでしまおう。フレームは特に塗装しなくてもいいだろう。

⑦-2：腹部カバー

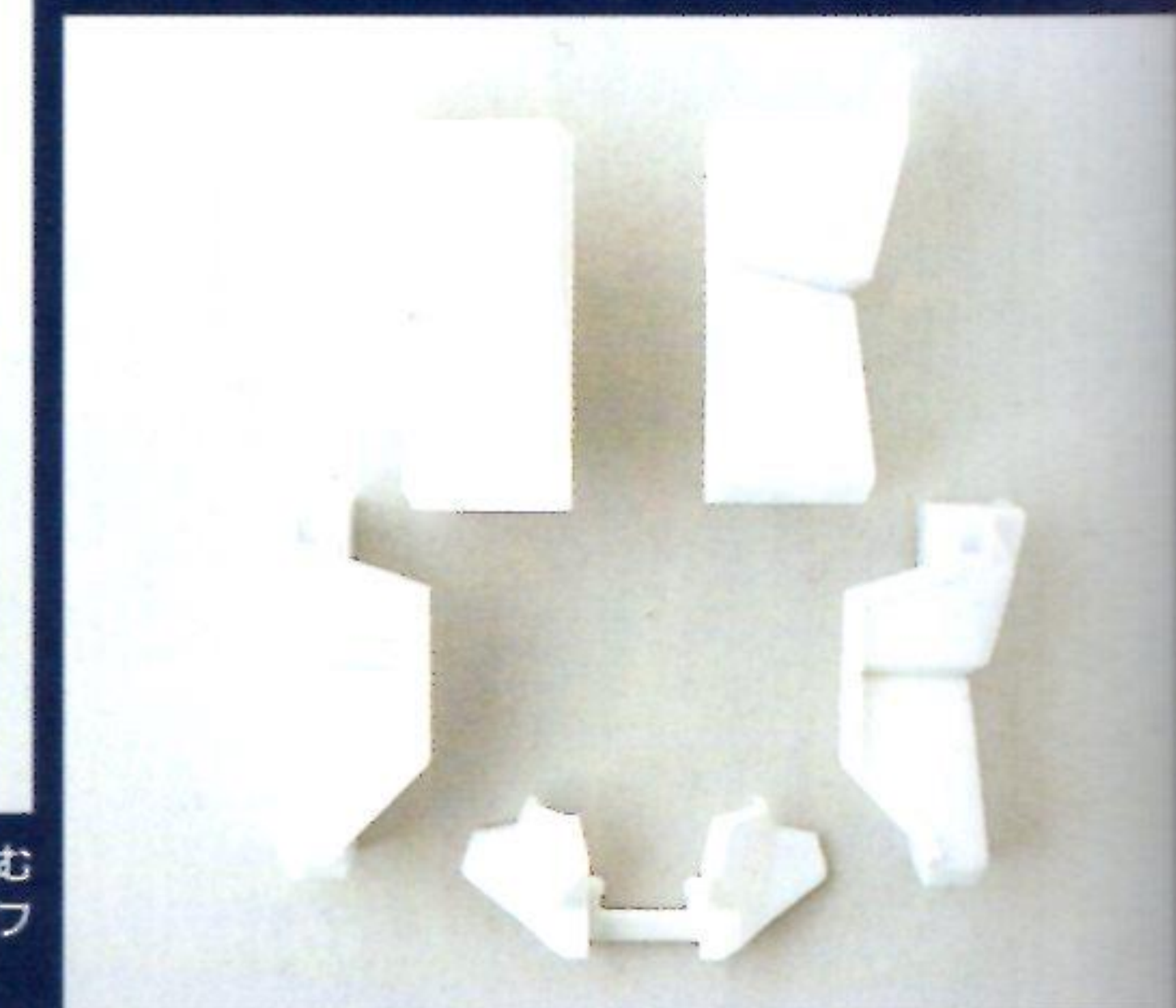
使用パーツ：A18、A20、A21、A24、A25

BODY 胴体

⑧股関節フレーム

使用パーツ：(右)S6、S7、S10、T22、T23、X41、ビス(2.0×4)
(左)S5、S8、S9、T21、T24、X41、ビス(2.0×4)

右　左

CHECK!

股関節の板状パーツは左右の違いがあるのでメインフレームに組むときは注意すること。股関節軸の裏側には固定用のピンがあるので、そこにはめ込むようにする。

⬆あらかじめ組んでおいた軸基部(T21~24)の下にあるスリットに、軸とフレームを組んだものを差し込んでビス止め。写真を参考に向きを間違えないよう注意。塗装するならこの段階で行っておくといいだろう。

➡パーツ配置。ポリパーツ(X41)は凹モールドのある側が奥になるよう、股関節軸(S9、S10)にはめること。

➡パーツ配置。軸パーツを可動用フレーム(S5~8)で挟み込む。

⑨腰アーマー(正面)

⑨ー1：フロントアーマー

使用パーツ：(右)A14、O22、X68
(左)A15、O21、X67

⬆パーツ配置。可動用ポリパーツ(X67、X68)には左右の違いがあるので間違えないこと。それ以外は特に問題ないはず。

⑨ー2：センターアーマー

使用パーツ：A19、D6、O17、S11×2、S18、W3、X71

⬆本体への取り付け。メッキパーツを股関節ブロック正面のシリンダー基部にはめ込み、腰上部のポリパーツにセンターアーマー上部のピンを接続する。股関節の板ブロックを固定するためのパーツ(S18)もこの時点ではめておこう。センターアーマー正面カバー(D6)は先にはめておいてもOKだ。

⬆パーツ配置。⑨ー1で組み立てたフロントアーマー固定用の軸(S11)はポリパーツ(X71)にはめてからセンターアーマー基部(A19)の裏に接続。メッキパーツ(W3)はセンターアーマーメカ部(O17)にあらかじめはめておく。

⑩腰アーマー(背面)

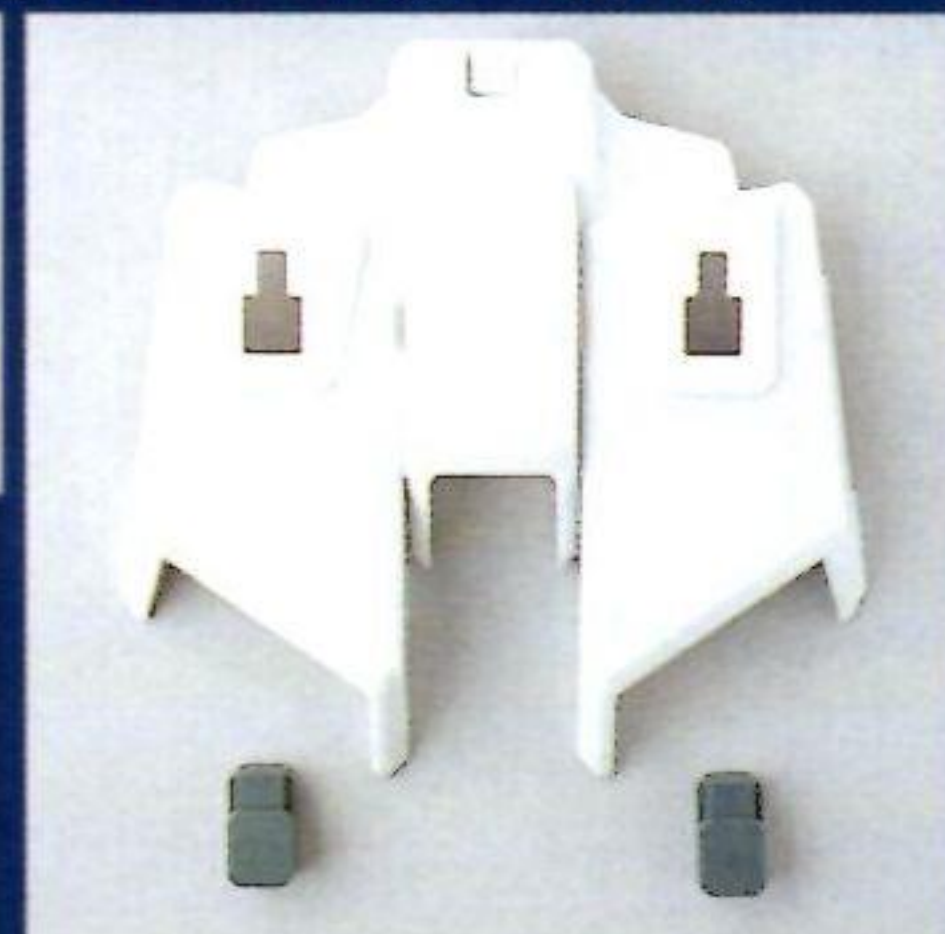
⑩ー1：リアアーマー(表)

使用パーツ：A26、X47×2

⬆パーツ配置。マウントラッチ用ポリパーツ(X47)の上下を間違えないよう注意。表から見てスリットと同じ形ならOK。

⑩ー2：バーニア

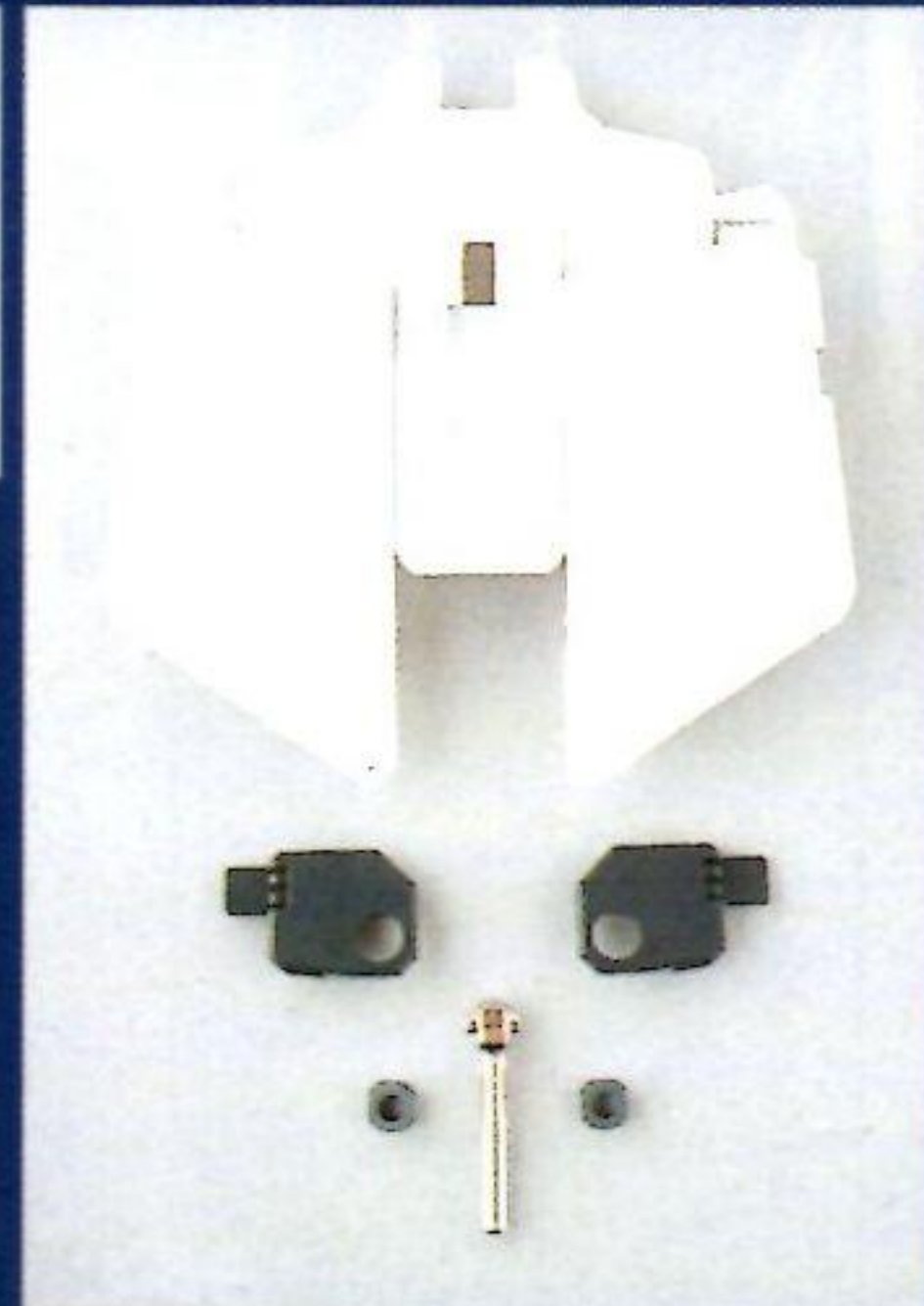
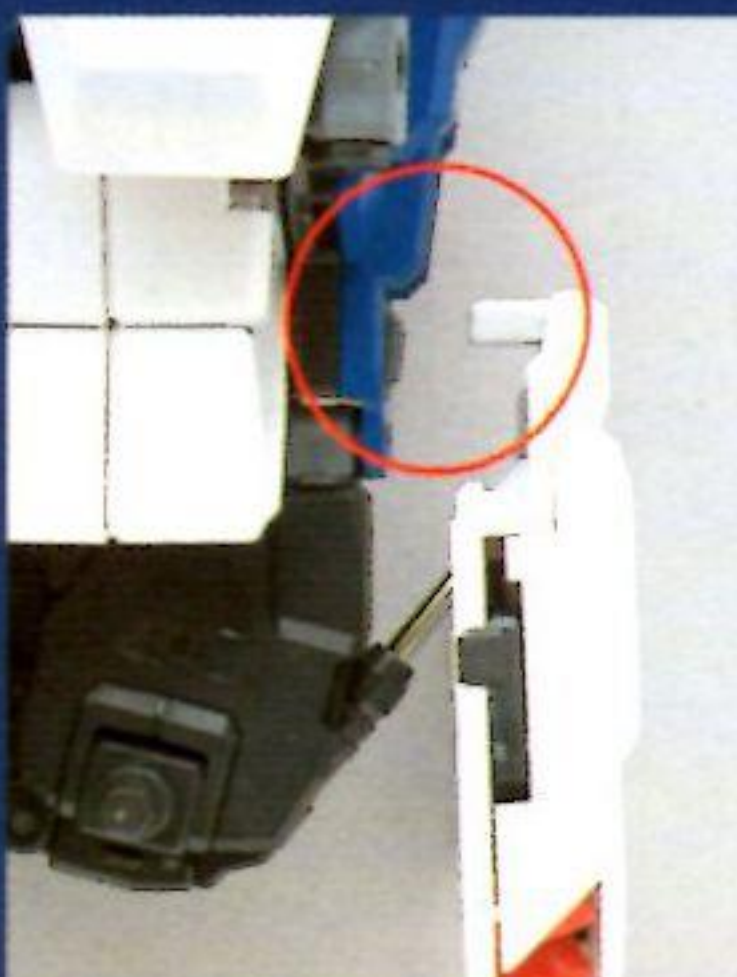
使用パーツ：G6、G7×4、N9

⬆パーツ配置。バーニアノズル(G6、G7)は大きさが違うので注意。ノズルの外側まで赤いのは設定どおりなのだが、気になる人はこの時点で塗装しておこう。

⑩ー3：リアアーマー(裏)

使用パーツ：A27、S14、S15、W2、X23×2

⬆WR時の固定用ピンのパーツ配置。ポリパーツ(X23)は凸部がパーツにはまるようにする。

➡パーツ配置。WR時の固定用ピン(S14、15)の向きに注意。メッキパーツ(W2)は軸が外に出るようにすること。

➡バーニアブロックはリアアーマー・裏側カバー(A27)に取りつける。この後リアアーマー・表側カバー(A26)を被せて終了。

⬆本体への取り付け。メッキパーツは股関節ブロック後部のシリンダー基部に差し込むこと。その後背面のポリパーツにリアアーマー上部のピンを接続する。

胴体の完成。

BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

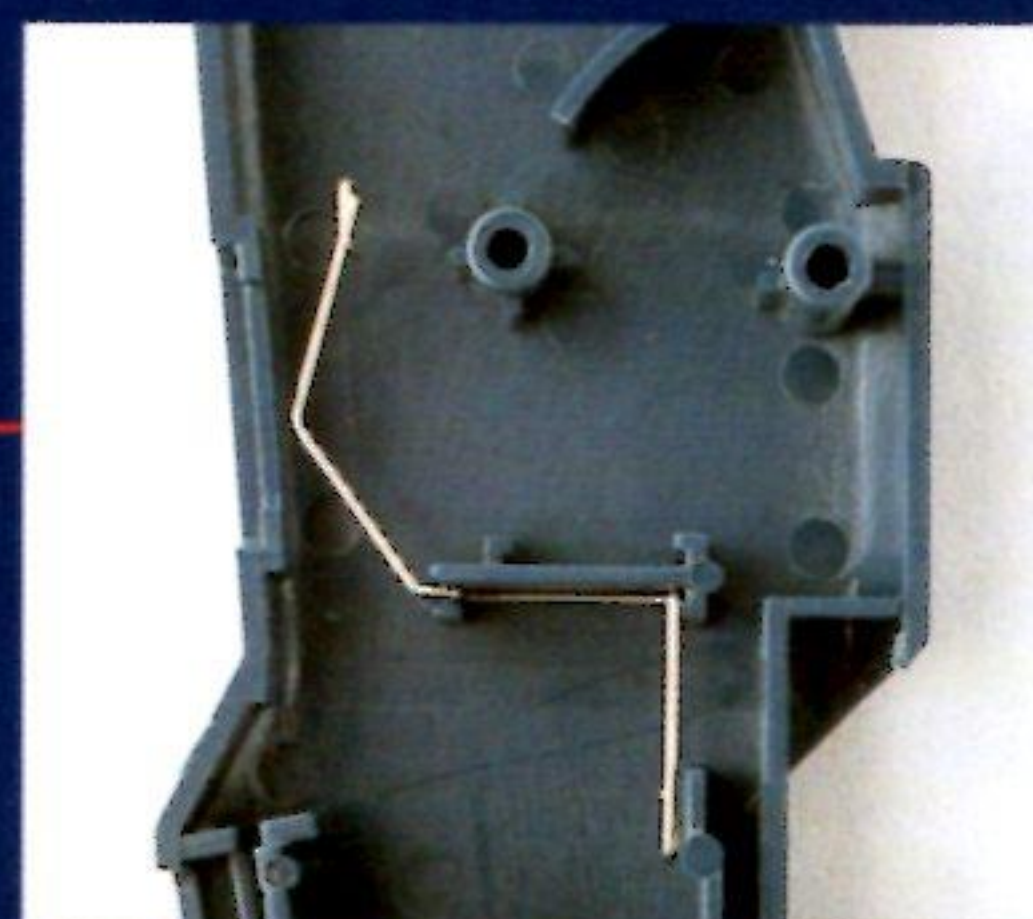
TALE STABILIZER
テールスタビライザー

使用ランナー：A、G、K、S、X、Y
パーツ構成そのものはそれほど複雑ではないが、電飾があるので慎重な工作が必要。せっかくだから光らせてやりたい部分。

①電池金具

使用パーツ：G10、K1、K8、S16、S24、X73、⑯(スタビ金具A)、⑰スタビ金具B、発光ダイオード-C(赤)、コイン電池(CR1220)
＊コイン電池(CR1220)は別売りです。

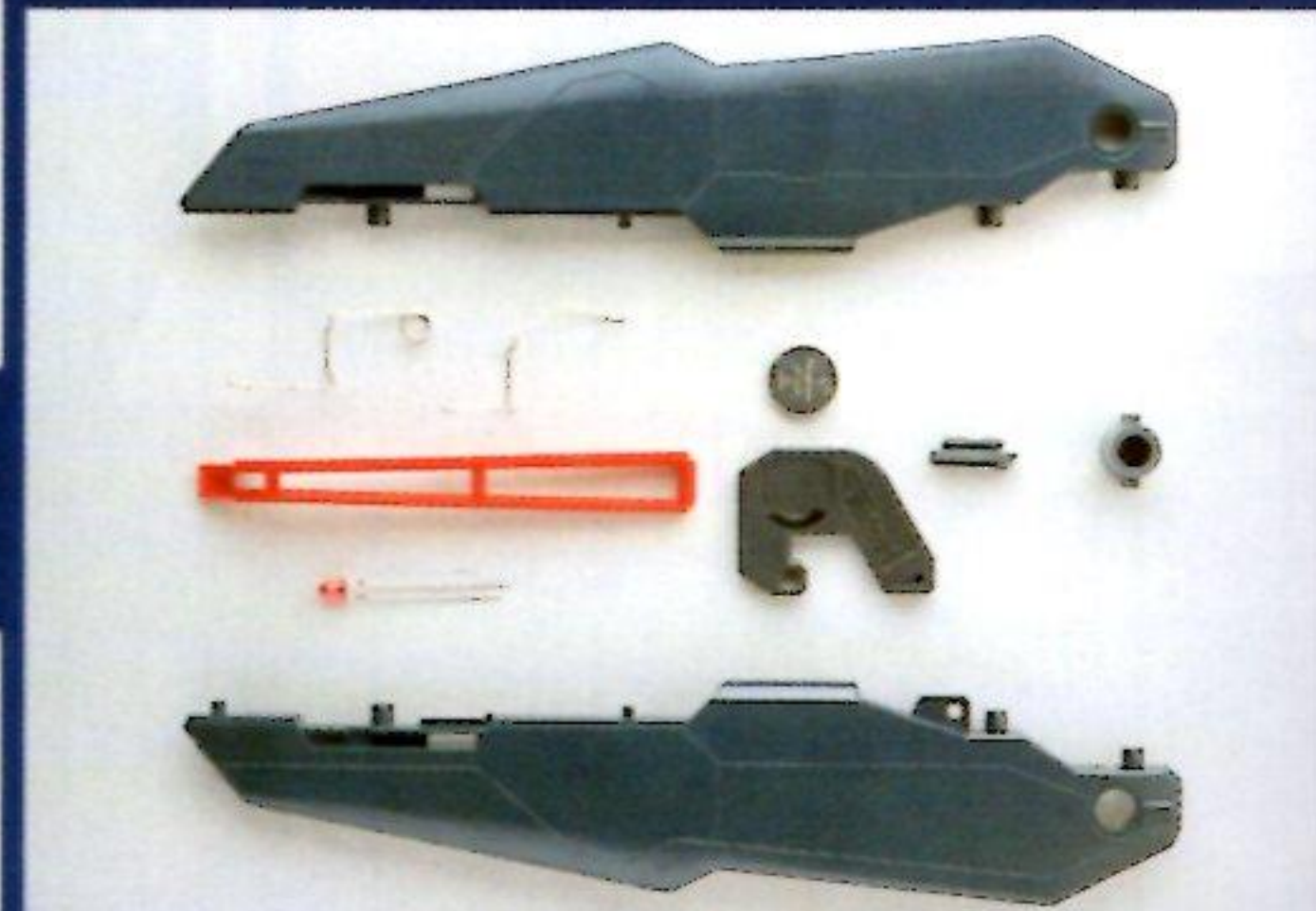
CHECK! 発光ダイオードと各金具の接点。2本の金具でダイオードの足を挟み込むようにすれば固定されるはず。

➡全金具配置。

⬆スタビ金具Aの配置。スタビライザーメインブロック(K8)の中央にある固定用スリット(下側)にはめればOK。

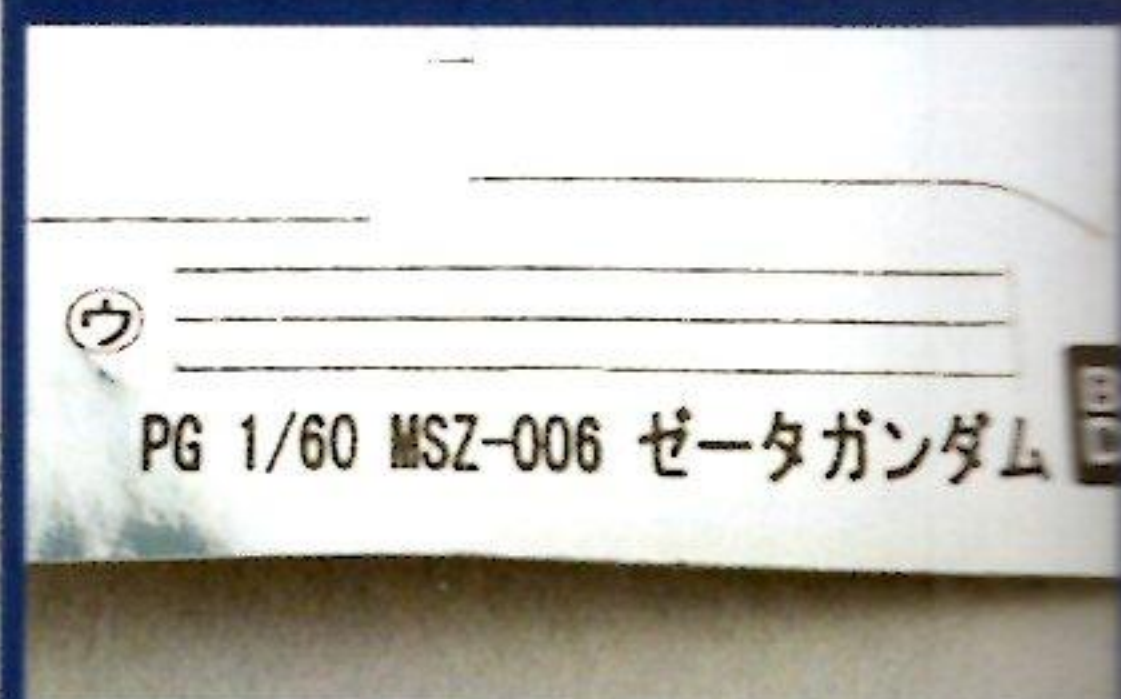
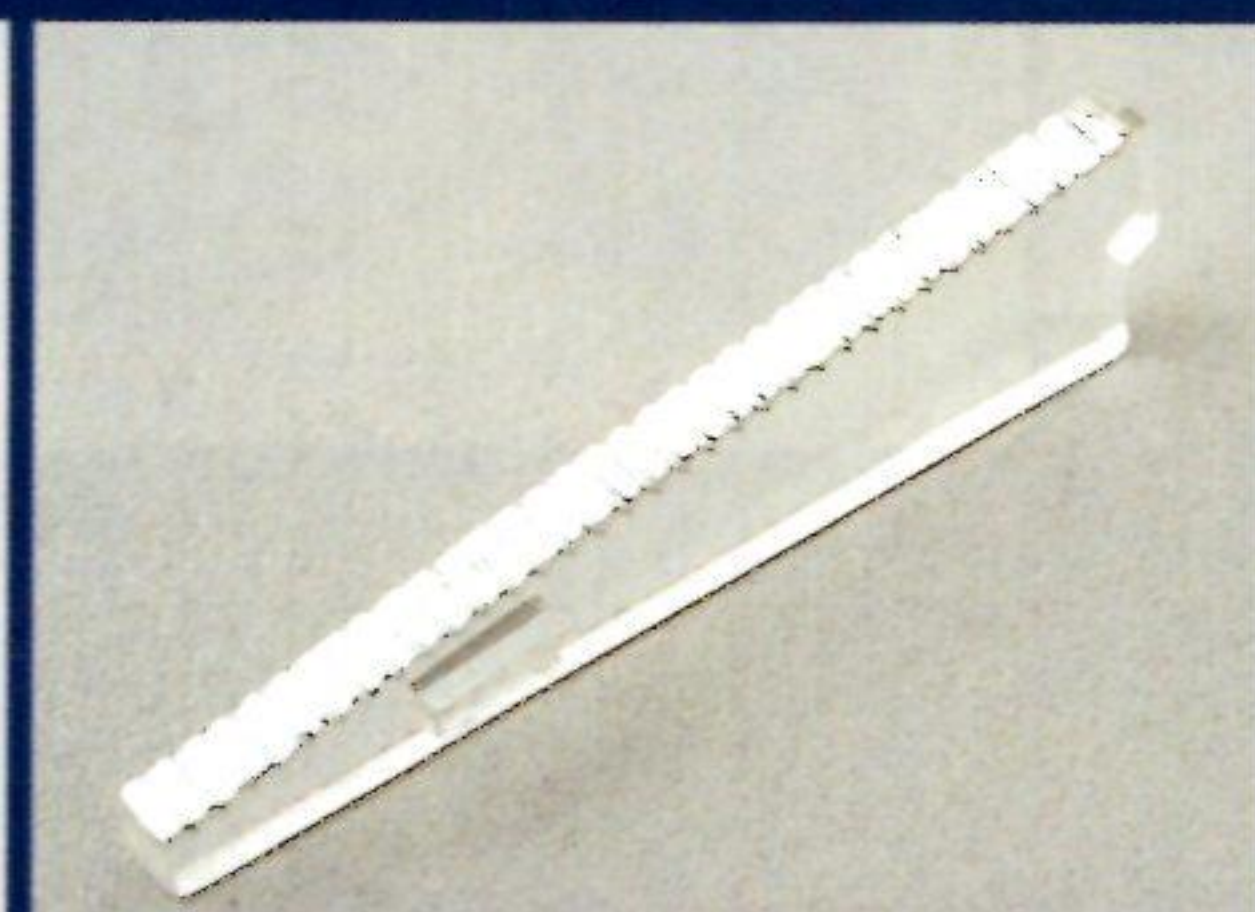
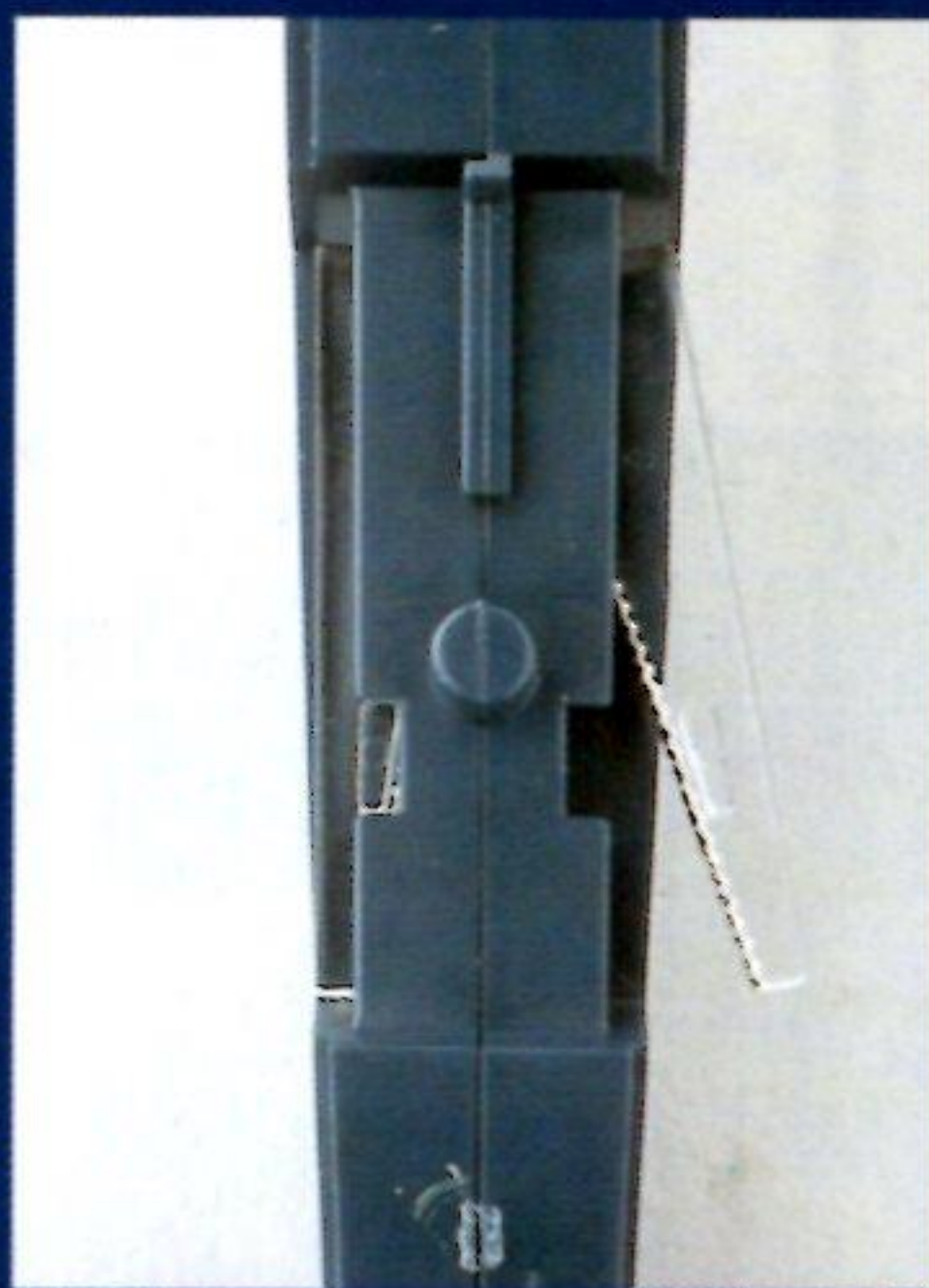
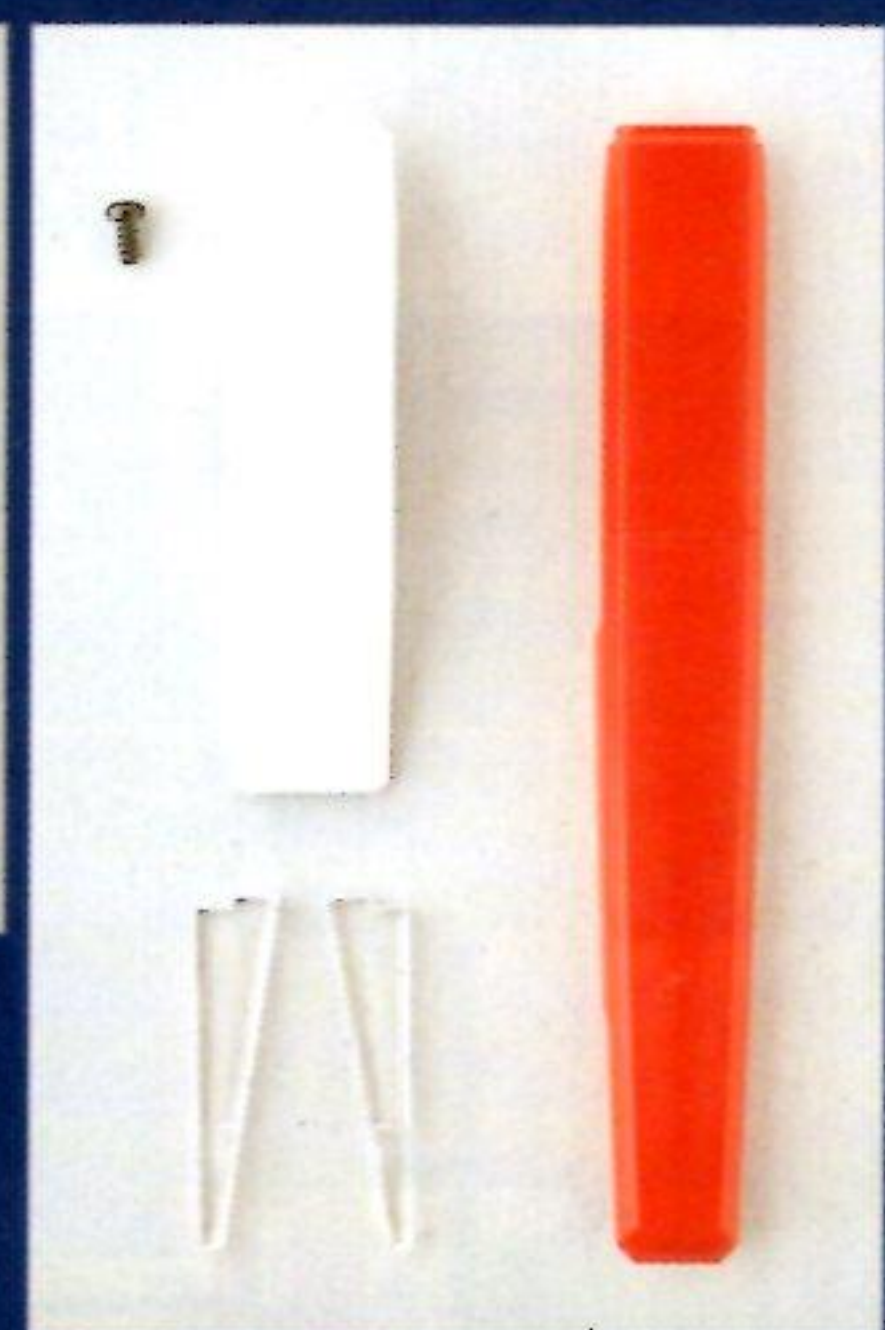
⬆スイッチ(S16)の配置。金具を固定してからスイッチをはめる。写真を参考に上下を間違えないよう注意。

⬆電池BOX。コイン電池の向きを間違えると発光しないので気をつけよう。

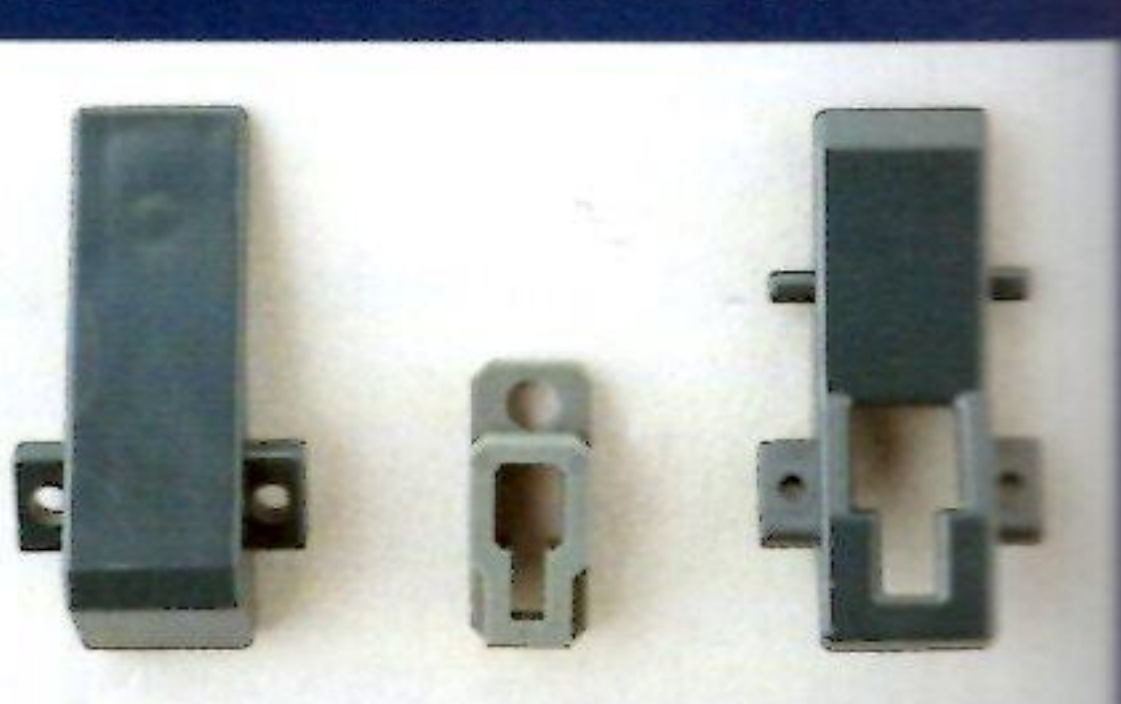
➡全パーツ配置。電池BOXをスライドさせるときに金具を曲げたりしないか、また、ちゃんと発光するかどうかもチェックしておこう。

⬆発光ダイオードCの配置。写真の位置にあるスリットに発光部分の基部を固定。足の長いほうが内側になる。

⬆スタビ金具Bの配置。メインブロック中央の固定用スリット(上側)にはめるほか、その上部にあるピンにも固定する。

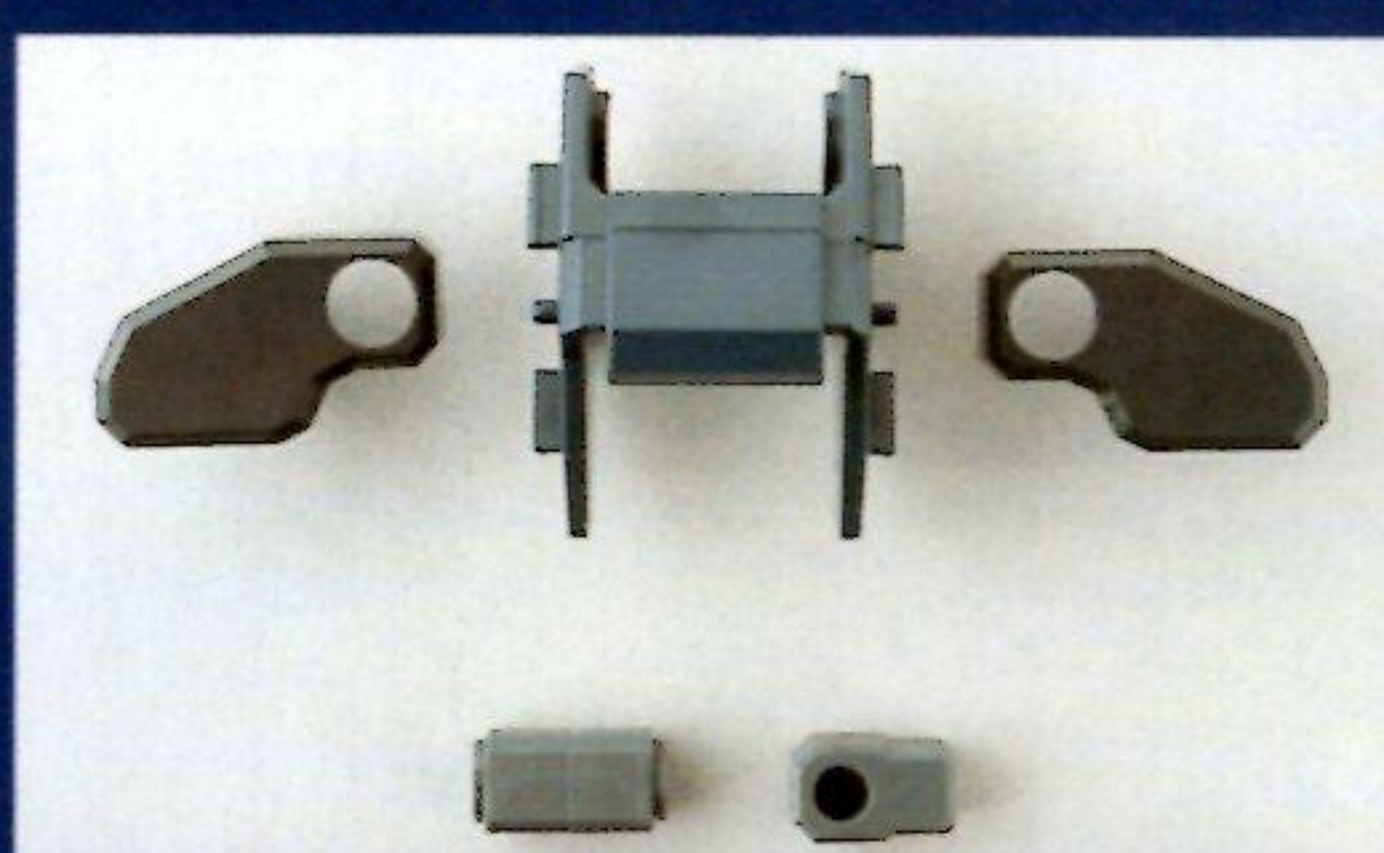
②発光部ほか

使用パーツ：A13、G2、Y1、Y2、遮光シール(ウ)×2、ビス(2.0×4)

➡クリアーパーツはメインブロックを組み立てた後にはめるのだが、広くなった部分から差し込み、メインブロックのスリットにピンがはまるようにすること。

⬆遮光シールは発光用クリアーパーツ(Y1、Y2)のモールドがある面に貼る。できるだけスキ間ができないよう貼ってやろう。

③ジョイントアーム

③−1：ジョイントブロック

使用パーツ：K10、K11、X66

⬅WR時にビームライフルを固定するためのポリパーツ(X66)はパーツK11にはめ込んでからパーツK10をはめる方式。

③−2：ジョイントアーム

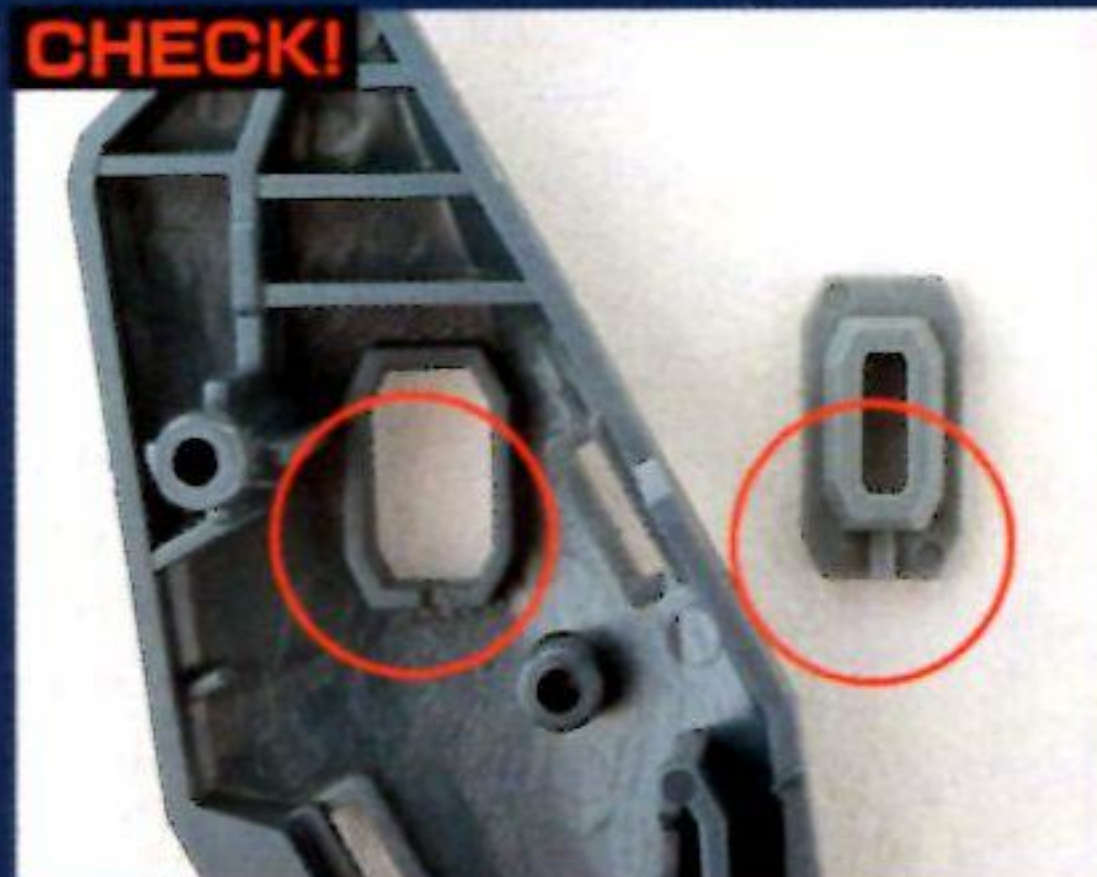
使用パーツ：K13、S21、S22、X64、X72

⬆本体への接続アームのパーツ配置。特に問題となる部分はないはずだ。

⬆テールスタビライザー側のジョイントアーム基部(K13)はスタビライザー上部の穴の形にあわせてはめるようになっている。

Perfect Grade
Pictorial Guide

TALE STABILIZER
テールスタビライザー

⬆パーツ配置。③−1、③−2で作ったブロックは片側のカバーをはめた後からでも取り付け可能。アームブロックの向きを間違えないよう注意。ジョイントブロックの合わせ目が気になる人はこの工程の前に処理しておこう。

⬆カバーパーツとジョイントアーム基部の位置関係。カバー側に開けられているスリットとジョイント基部のピンをしっかりあわせること。

CHECK!

MS時に使用される固定用スリットにはめるポリパーツ(X45)はカバーパーツ(K9、K15)への固定位置にあるスリットにあわせるように取り付ける。

③−3：カバー

使用パーツ：K9、K15、X45×2

WING ウイング

使用ランナー：C、I、K、L、M、N、S、U、X、Y
パーツ構成そのものは少ないので組み立て自体はさほど難しいものではないが、可変する上に電飾まで施されているため、胴体部と同程度の作業が必要になる。途中までは左右でほとんど同じ流れで組めるようになっているが、慎重に組み上げていこう。左右の翼端灯がちゃんと点灯したときはちょっと感動モノだぞ。

①アーム

使用パーツ：(右)K14、U36、U37、X39、X59、X61
(左)K12、U36、U37、X39、X59、X61

右　左

⬆パーツ配置。アーム本体(K12、K14)にのみ左右の違いがあるが、組み立て方はまったく同じ。パーツの位置関係にのみ注意しよう。

CHECK!

×　○

アーム本体に接続するポリパーツ(X59、X61)のうち、X61をはめ込むときには注意が必要。突起のあるほうが奥にはまるようにすること。肉抜き穴は組み立て前にパテなどで埋めてしまってもいいぞ。

○　×

⬆アームカバー(U37)にはめるポリパーツ(X39)の向きに注意。凸部がパーツにはまるようにすること。

右　左

＊基本的にはほとんど同じパーツ構成。左右の違いは最後に組むときに生じると考えればいいだろう。

②ウイング金具

②−1：ウイング大1

使用パーツ：(左右とも)I7、M11、X63、⑱ウイング金具F、⑲ウイング金具G、リード線(黒)、リード線(グレー)、ビス(2.0×[illegible])×2

ポリパーツ(X63)は固定用に小さなピンがついているのだが、ゲートと間違えやすいので切り取ってしまわないよう注意すること。

CHECK!

➡アームブロックの配置。このアームの向きでウイングそのものの左右が決定するので注意。肉抜き穴を埋めてしまっているのなら左右の違いは気にしなくてもOKだ。

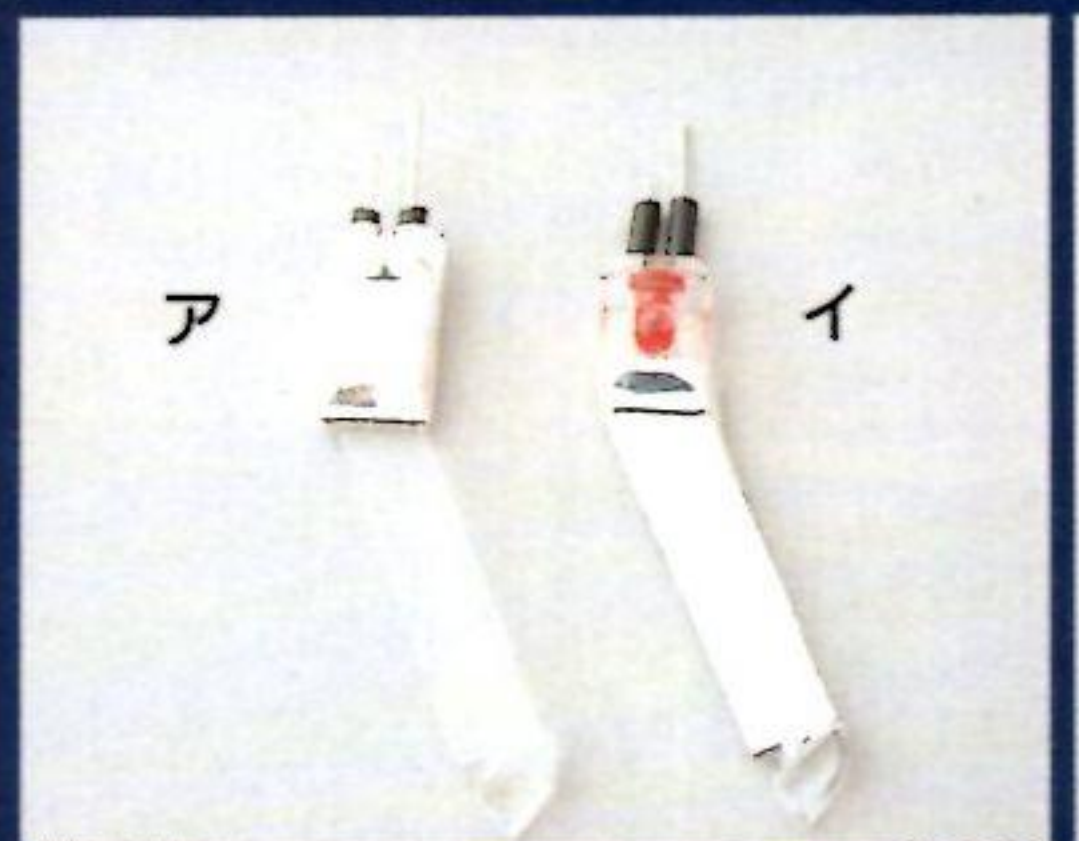
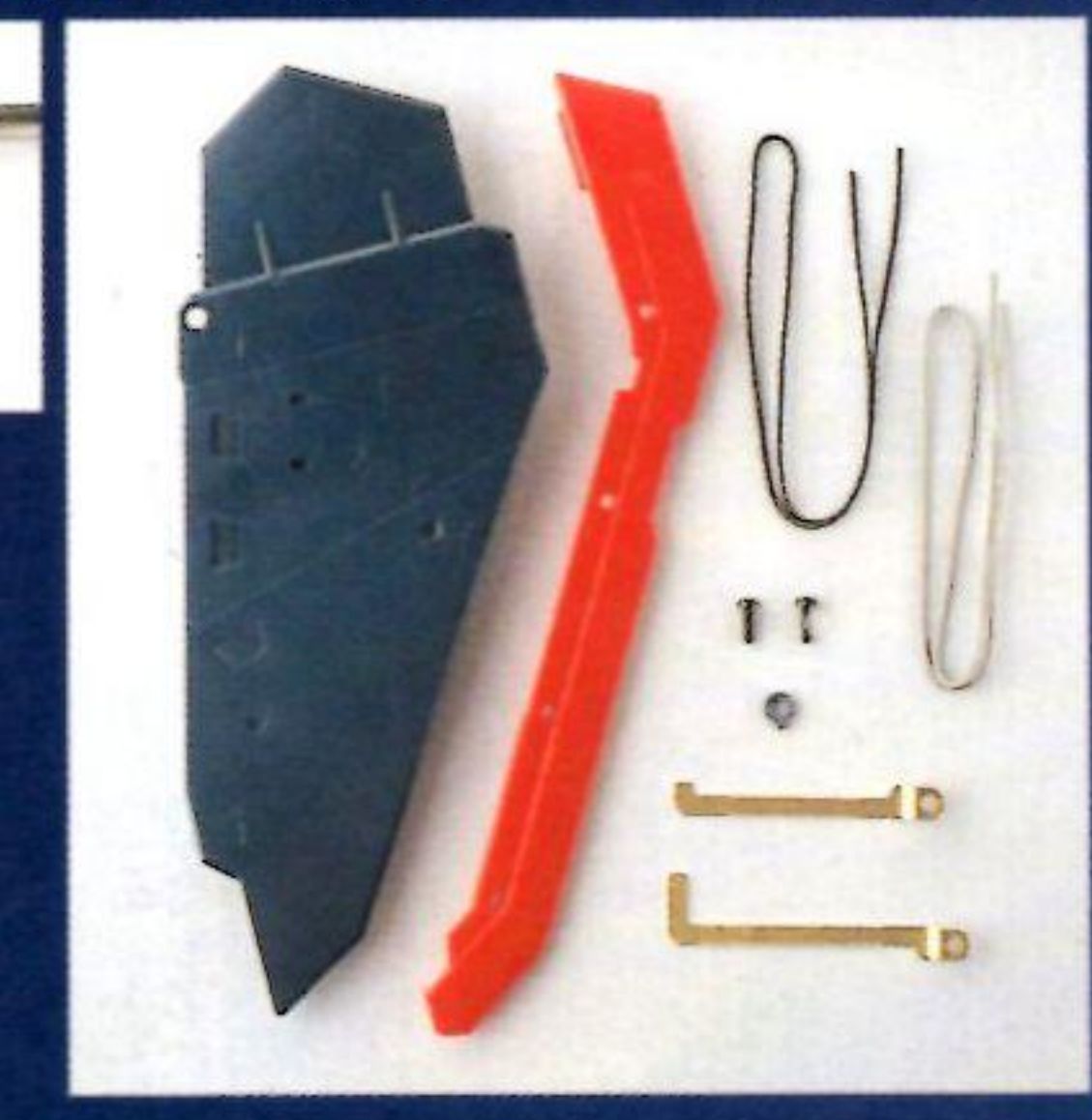
右　左

⬆金具の配置。ウイング本体パーツ(I7、M11)を組むと、裏側上部に金具配置用のモールドが彫り込まれているのでそれにあわせて金具を置いてゆく。写真上が金具G、下が金具Fなので間違えないように。またリード線の付近にはめるポリパーツ(X63)を忘れないよう注意。

⬆リード線の配置。パーツ裏には専用のスリットが設定されているのでそこに固定する。この上から金具を置き、ビス止めするので位置を間違えないこと。PGザクIIのときと同様、リード線の皮をむく必要はないが、どうしても点灯しないときは皮をむいて処理してみよう。

②−2：翼端灯

使用パーツ：(右)Y4、発光ダイオードA(黄緑)、⑤チューブ、遮光シール(ア)、遮光シール(イ)
(左)Y3、発光ダイオードB(赤)、⑤チューブ、遮光シール(ア)、遮光シール(イ)

ア　イ

⬆遮光シールの貼り方。実際にはア(写真左)とイ(写真右)の両方を貼る。アは絶縁チューブをほとんど隠すようにして光が漏れないようしっかりと貼り付けておくこと。シールが重なる部分も切らずにおいたほうがいいようだ。

⬆チューブを4ミリに切ったものを4本用意して、発光ダイオードの足に通しておく。発光ダイオードはクリアーパーツ(Y3、Y4)にはめるのだが、そのとき左右を間違えないよう注意し(黄緑が右)、長いほうの脚がクリアーパーツの内側を向くようにすること。

遮光シール
PG 1/60 MSZ-006 ゼータガンダム
BANDAI

右　左

＊チューブは発光サーベルでも使うので、この段階で使い切ってしまわないよう注意。

BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

②ー３：ウイング小

使用パーツ：(左右とも) I ２、 I ５、X39、
⑳ウイング金具A、
㉑ウイング金具B

CHECK!

金具と発光ダイオードの接続部。ここのスリットはやや広めに設定されているので、ダイオードの足と金具がしっかりはまるようにすればOK。

➡金具Bの配置。こちらはスリットの左側に固定。こちらも金具上部の丸い部分が写真の穴から少し飛び出すようになっている。

➡ウイング小(I ５)にはめるポリパーツ(X39)の向きを間違えないよう注意。凸部がパーツ側にくるようにすること。

➡全金具の配置。ウイング小(I ５)をはめるときに金具が外れないよう注意。組みあがると左右がわからなくなるが、組み立て説明書にあるようにサーベル用電池(BR435)を使えば色が確認できるはずだ。

⬅金具Aの配置。ウイング小(I ２)側にあるスリットの右側に固定する。金具上部の丸い部分が四角い穴から少し飛び出すようにすること。

②ー４：ウイング大２

使用パーツ：(左右とも) I ４、 I ６、M12、U23、㉔ウイングバネ

⬆各ブロックは③－１で組んだウイング大１にはめること。アーム部の上下やカバーとウイング小の位置関係に注意。アームやウイングを塗装する人はここまでに終わらせておこう。

⬆ウイング大とウイングカバーを繋ぐアーム(U23)にはリード線を通すようになっている。そのとき、根元と先端の向きや通す穴の場所を間違えないようにすること。

⬆ウイングバネの配置。WR時のウイング側面カバー(I ６)に写真の位置でバネを固定する。特に間違えるようなことはないはずだ。

③ウイングカバー

③ー１：ジョイント

使用パーツ：(A)U26×２、X62×２ (B)U34×２、U35×２、
㉒ウイング金具C×２、㉓ウイング金具D×２

⬅金具CとDの配置。ジョイントBの本体(U35)のピンにはめること。ピンから上端までの長さが左右で違うので間違えないよう注意。これに反対側のパーツ(U34)をはめればOKだ。

CHECK!

ウイング金具のCとDは形状が似ているので間違えないよう注意。キットでは緑色に塗ってある側が金具Cになる。

⬆ジョイントアームAのパーツ配置。ポリパーツ(X62)にピンがついているので、それを本体パーツ(U26)に差し込めばOK。

③ー２：カバー(外側)

使用パーツ：(右)M７、N１、L２、X37、X38、X55
(左)M７、N２、L４、X37、X38、X55

⬅MS時にウイングを固定するためのポリパーツ(X38)。ウイングカバーにとりつけるポリパーツの中で、これが最も向きを間違えやすいと思われるので注意。８角形のモールドのある側が見えるように取り付けること。

⬅パーツ配置①。偏向板(M７)を差し込むためのポリパーツ(X55)は偏向板と組み合わせてからとりつけること。

⬅WR時のウイング固定用ジョイントAの配置。このパーツを折りたたんだときに側面が面一になるのが正解。

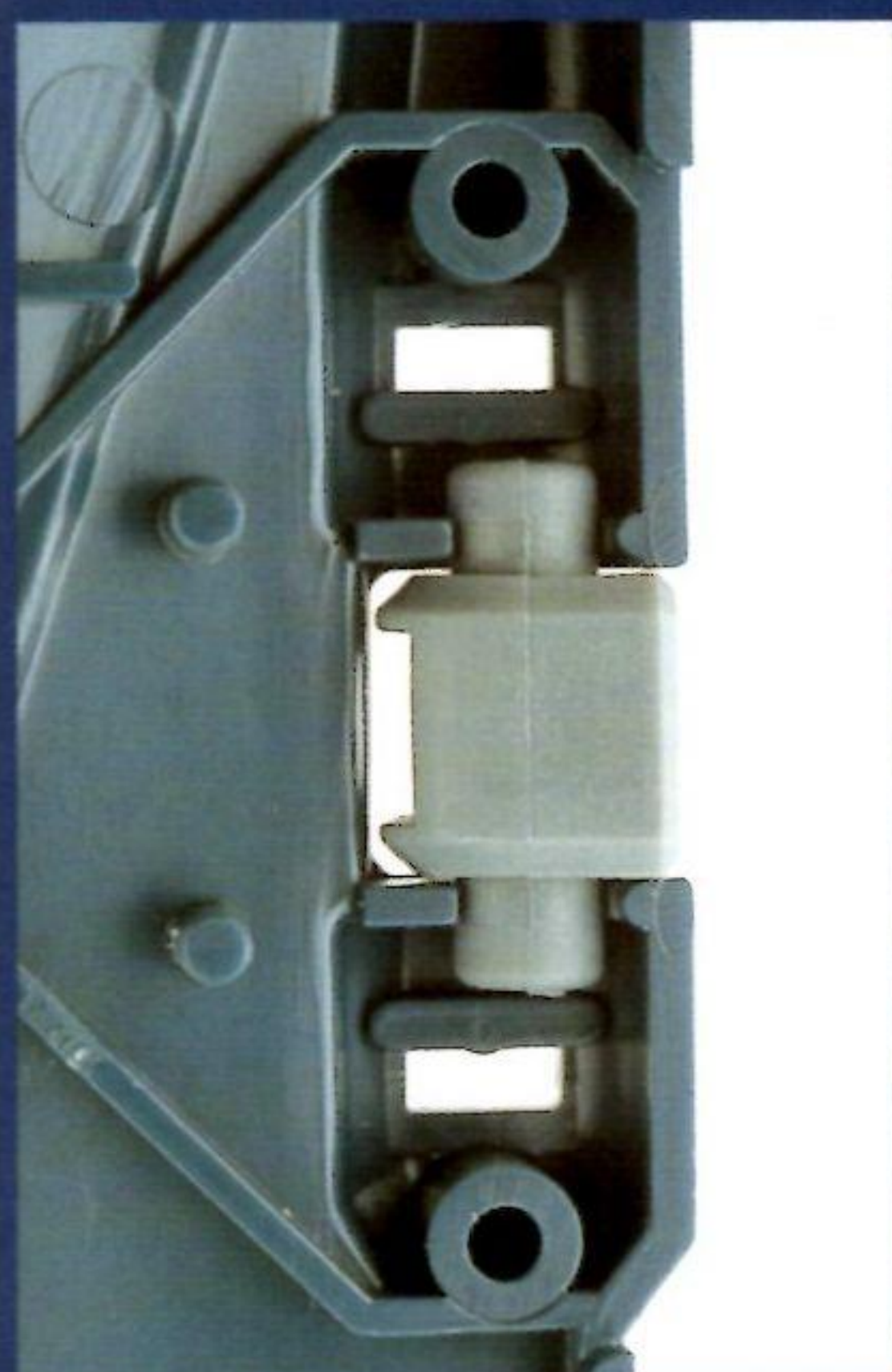
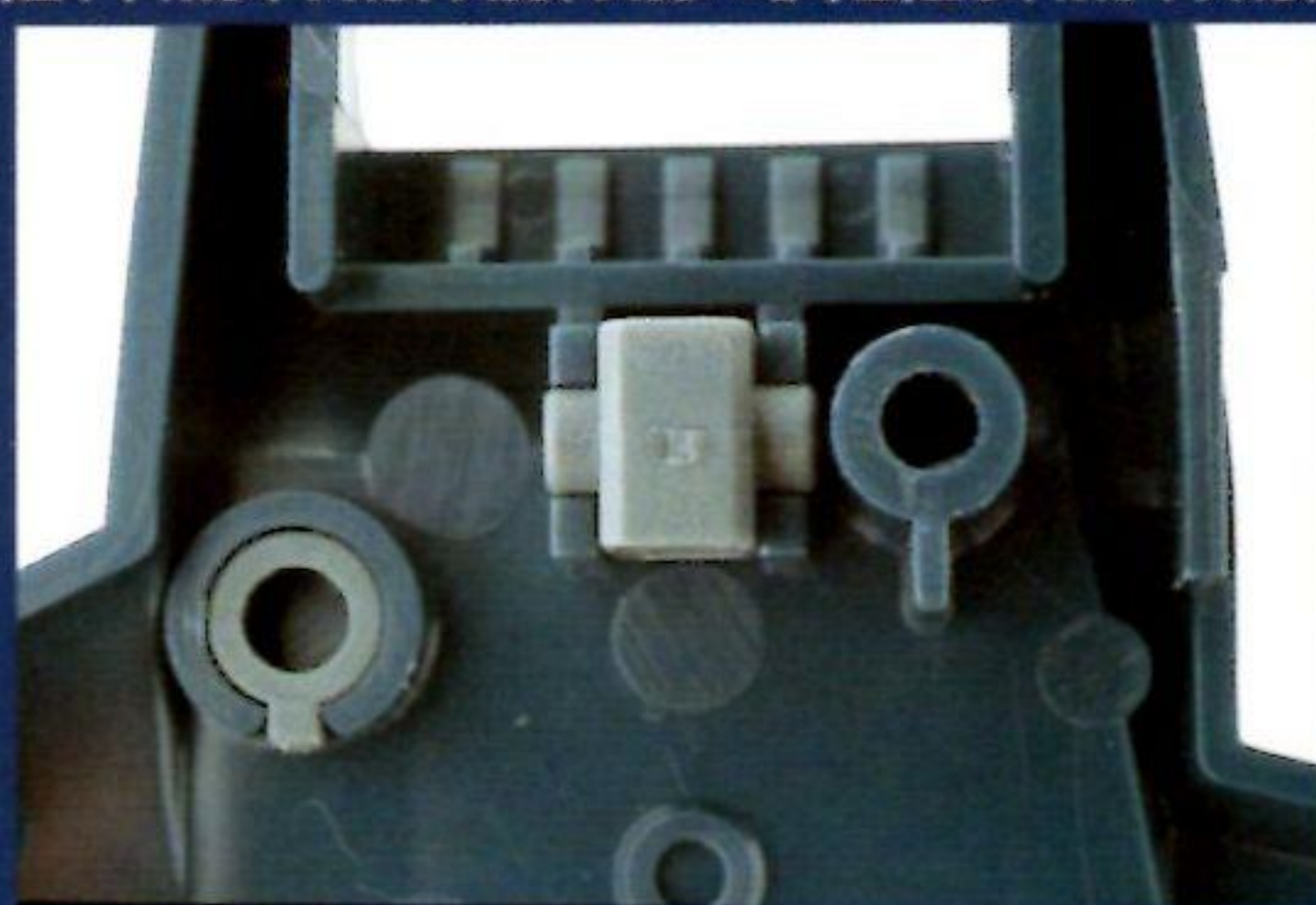
⬅パーツ配置②。メインギアを固定するためのポリパーツ(X37)。上下を間違えないよう注意。

＊これ以前に組み立てたウイング本体にも翼端灯での左右の違いが存在するので、組み立てるときに間違えないよう注意する。

WING ウイング

③ー３：カバー(内側)

使用パーツ：(右)L１、M９、X43、X60、X63×２(左)L３、M９、X43、X60、X63×２

⬆ボディと接続するためのアーム用ポリパーツ(X60)。平らな部分が外を向くようにはめておき、その上からカバー(M９)をはめるようにする。

➡パーツ配置①。ウイング完成後に偏向板(白)をはめるためのポリパーツ(X43)。穴が上を向くようにはめておくこと。あらかじめ偏向板(白)と一緒に組んでしまってもOK。

➡③ー１で組んだジョイントアームBの配置。基部のスリットから金具が見えるようにして組んでおこと。

CHECK!

写真ではわかりにくいかもしれないが、カバー裏のメカパーツ(N１、N２)にはリード線を通すスリットがモールドされている。そのモールドにはリード線を固定するための穴も開けられているのでしっかり押し込んでホールドさせること。

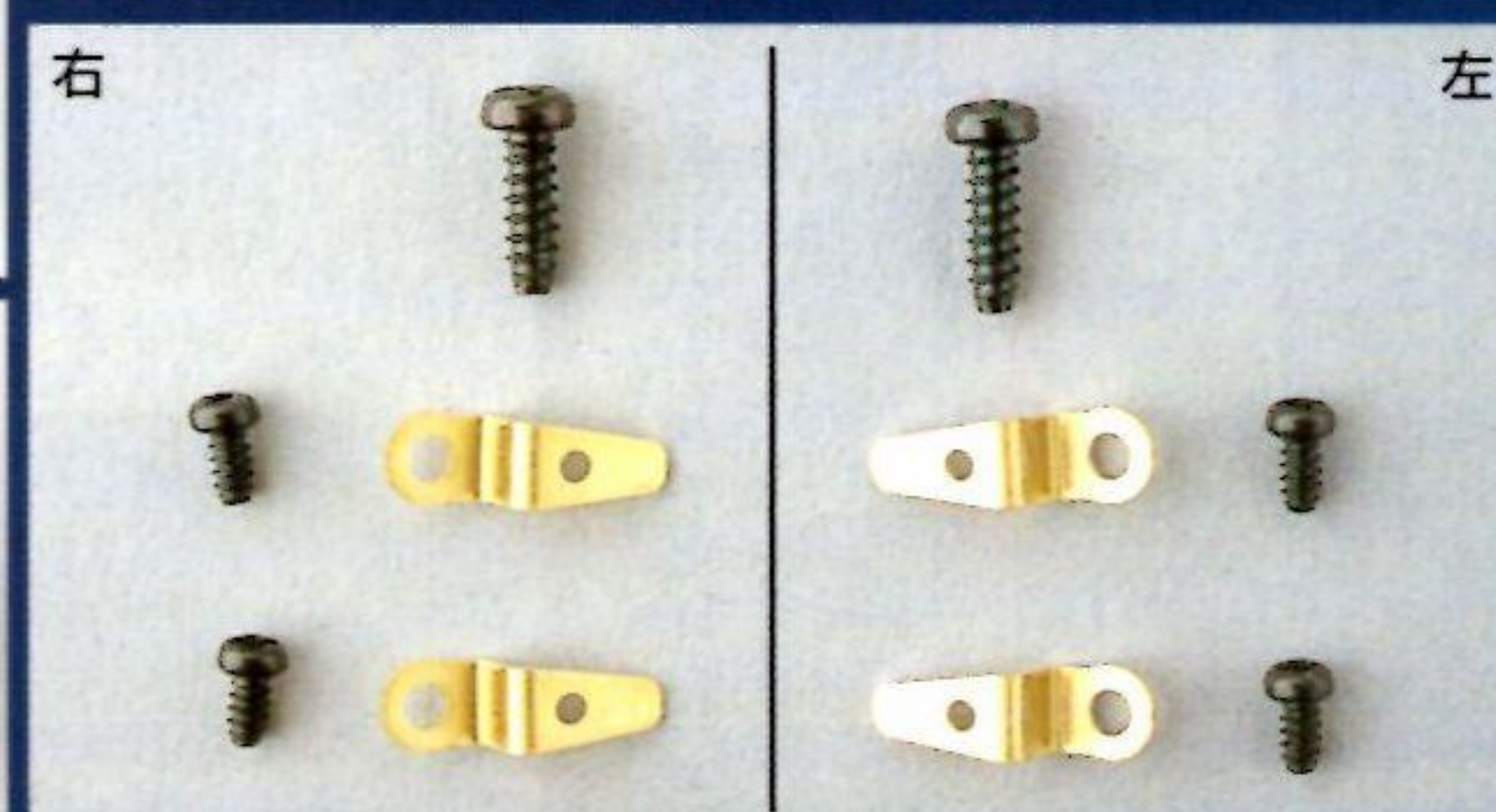
➡リード線を固定したら、ウイング大から出ているアームをウイングカバー(外側)に固定しておく。この後ウイングカバー(内側)をビスで固定すればほぼ完成。

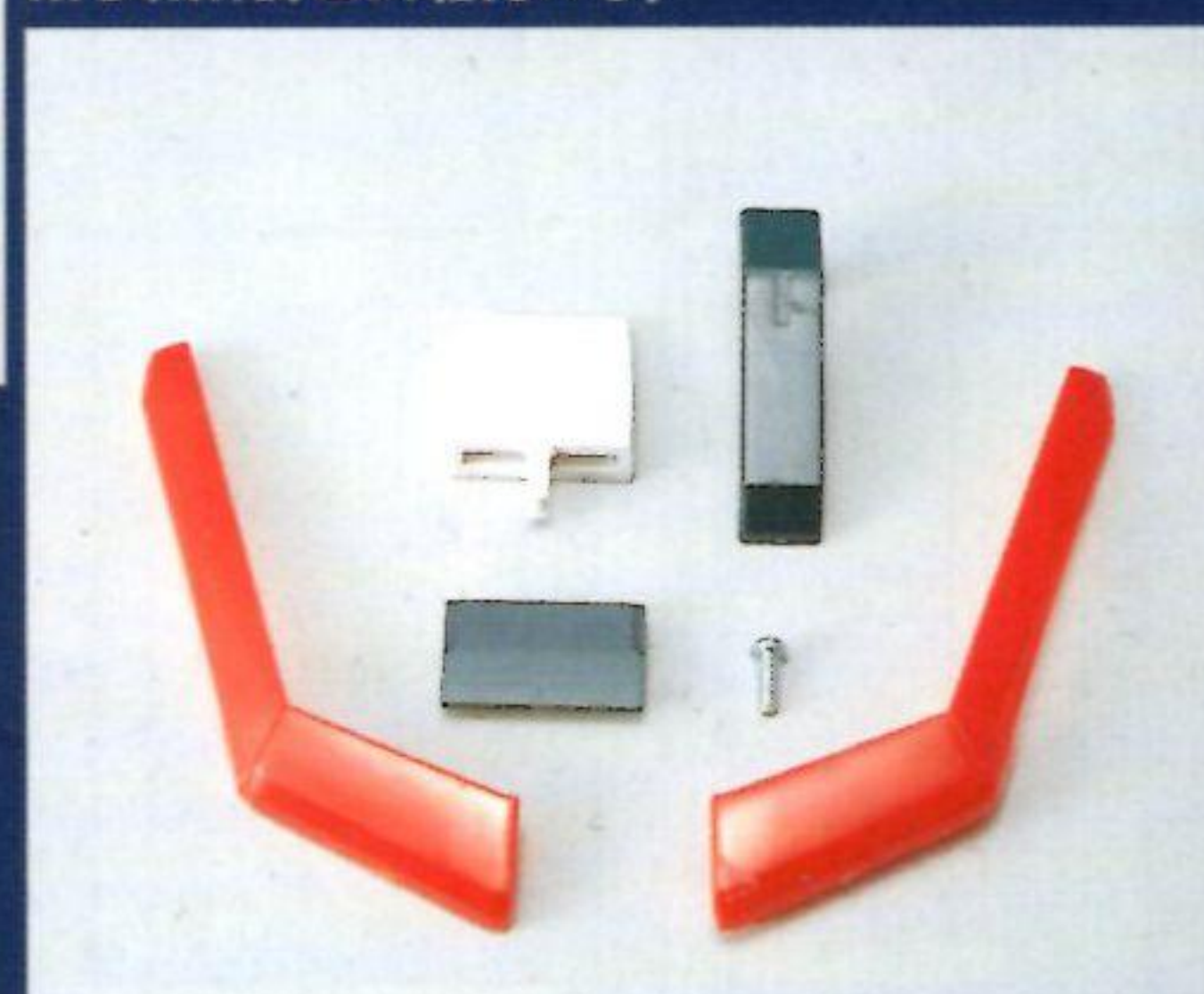
➡リード線の配置。黒とグレーをはめる位置を間違えないこと。ウイング大のときと同様、スリットに固定できるようになっている。

➡金具Eを写真の向きでビス止め。金具の形状を間違えないよう注意。

③ー４：カバー用金具

使用パーツ：(左右とも)㉕ウイング金具E×２、ビス(2.0×４)×２、ビス(2.6×８)

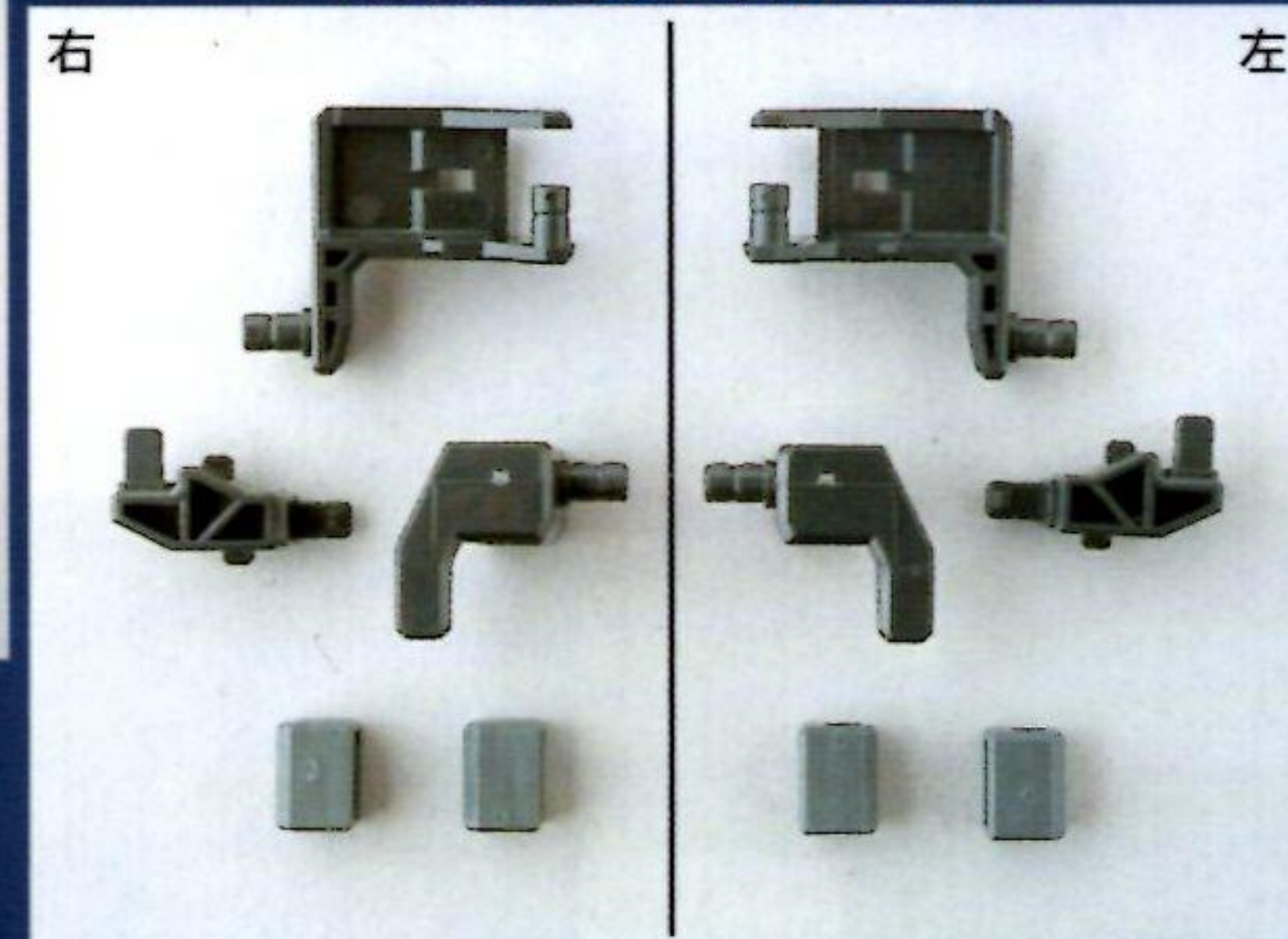
右　左

③ー５：各部装甲など

使用パーツ：(左右とも)C23、I１、I３、M８、M10、ビス(2.0×６)

⬆各パーツの位置関係。偏向板(C23)はポリパーツにはめづらい場合があるので注意。パーツM８はビス止め跡を隠すためのパーツなので、バラすつもりがないのであれば接着してしまっても構わない。先端部分のカバー(I１、I３)の合わせ目が気になる人は処理しよう。

テールスタビライザーとウイングの完成。

④ウイング接続用可変アーム

使用パーツ：(右)S28、S30、S33、X58×２
(左)S29、S31、S32、X58×２

右　左

⬆組み立て説明書にあるとおりにアームを折りたたみ、写真の位置でウイングに接続する。

⬆アームパーツ②(S30、S31)とポリパーツ(X58)の配置。ポリパーツの向きに注意。

⬆各ブロックの位置関係。アームパーツ①と②をアームパーツ③(S28、29)で繋ぐ。向きを間違えないよう注意。

⬆アームパーツ①(S32、S33)とポリパーツ(X58)の配置。ポリパーツの平らな面が写真の方向を向くようにすること。

SHIELD シールド

使用ランナー：C、E、G、J、P、S、U、V、X
本来シールドはさほど難しいパーツ構成ではないはずなのだが、PG.Zの場合、WR時の翼端灯およびコクピットコンソールパネルの電池BOXを兼ねたブロックになるため、電飾金具を使用する。それによりやや組み立ての難しい部分になっている。

①シールド本体

①－1：装甲部

使用パーツ：G5、G8、J1、J2、S36、S41、X48×2、X77

➡パーツ配置。シールド先端部をスライドさせるパーツ(S41)と腕への接続用アーム基部(S36)はシールド本体(J1)しっかりとホールドされる位置に固定しておくこと。この上からスライドレールパーツ(J2)を被せるようにする。

⬆WR時にウイングを固定するためのポリパーツ(X48)は肉抜き穴のある側が内側を向くように配置する。

⬆シールド本体表側のノーズギア装着用ポリパーツ(X77)をはめてから赤いブロック(G8)を被せ、その上からカバーパーツ(G5)を取りつける。

①－2：アーム

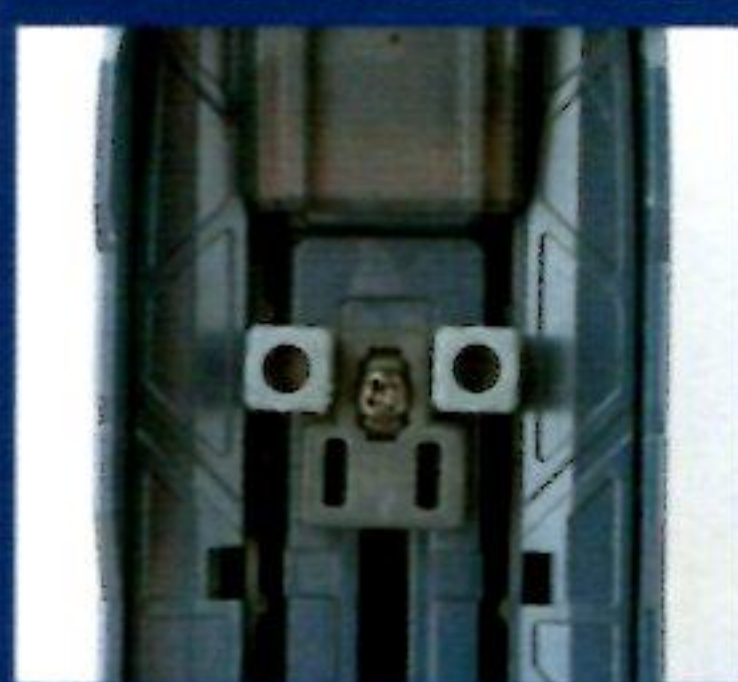
使用パーツ：S35、S39、S40、S43～46、X57×6、ビス(2.0×6)

ジョイント

アームA

アームB

＊シールドアームは左右で形状の似たパーツを使用するので間違えないよう注意。右用をA、左用をBとする。

⬆ジョイント部のパーツ配置。アームA、Bを取りつけるためのポリパーツ(X57)の向きに注意。

⬆ジョイント部は本体側の基部にビス止めする。ただし可動部なので締め過ぎには気をつけよう。

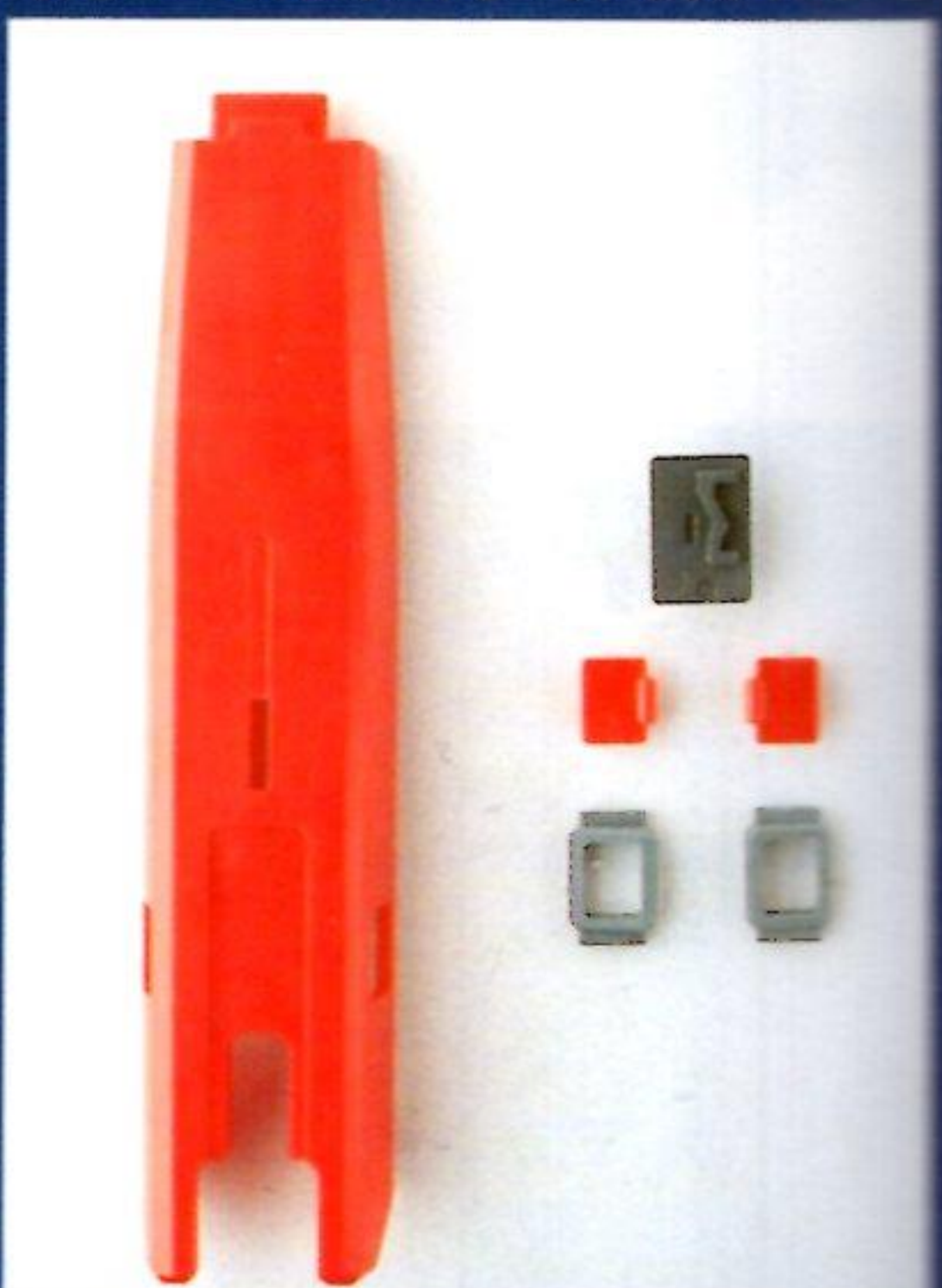
⬆アームのパーツ構成。A、Bでパーツの形状が若干異なるが、各パーツの構成はほぼ同じ。説明書どおりに組めば間違う心配はないはずだ。

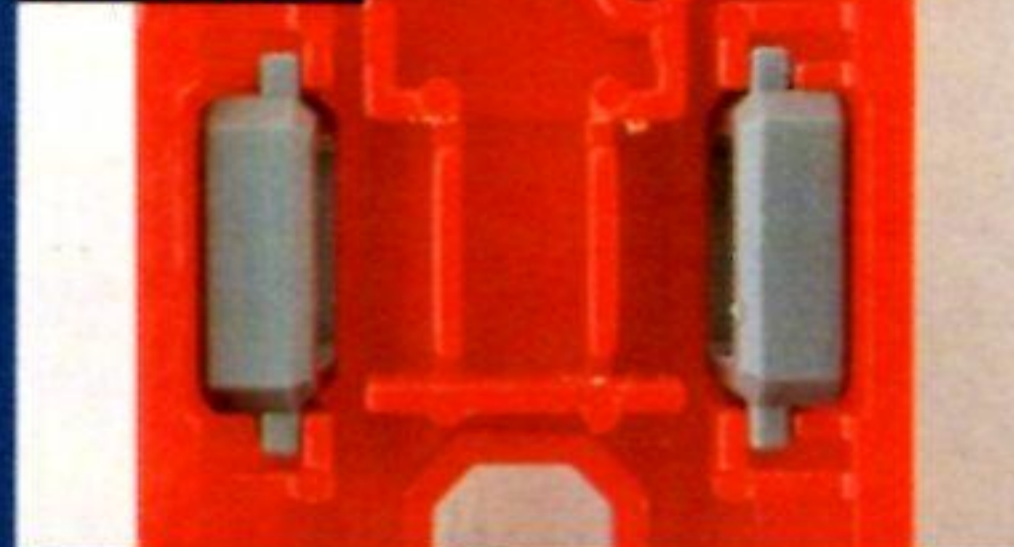
⬅アーム各ブロックの位置関係。ジョイント部にはポリパーツ(X57)以外にシールド側アームについているピンで固定する方式。

②シールド先端部

②－1：先端部(外側)

使用パーツ：G12、I8×2、S34、X44×2

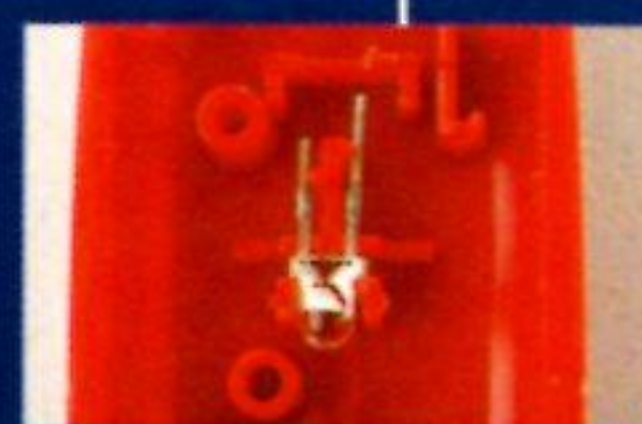
➡パーツ配置。電飾用スイッチ(S34)の向きを間違えないよう注意。裏側のモールドの向きが"3"をひっくり返したような状態になっているのが正解。

⬆MS時に接続用の穴にはめるカバー(I8)にも上下がある。シールドの内側に凸モールドがくるのが正解。ただ、間違えても大きな問題ではない。左右の向きさえ間違っていなければOKだろう。

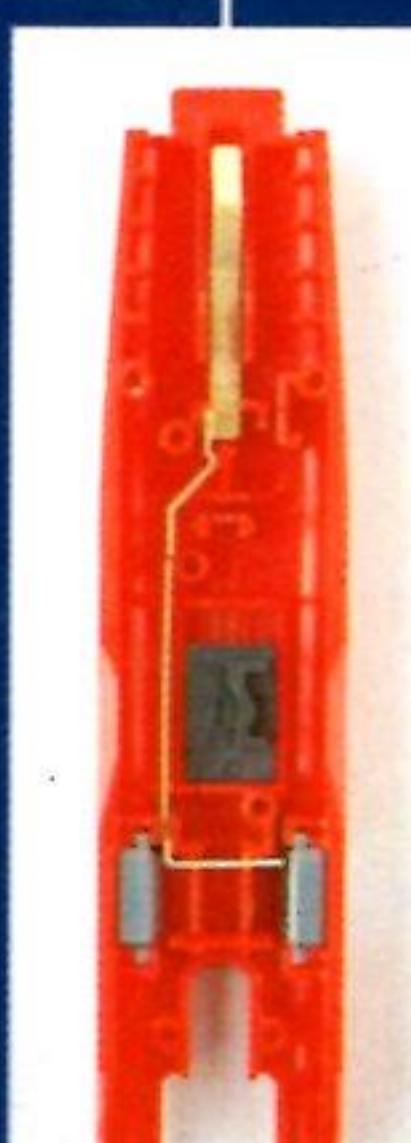
CHECK!

WR時のウイング固定用ポリパーツ(X44)には上下があるので注意。シールド先端部(外側)にはめるときに幅の広い側が上にくるようにすること。また、取り付けのときにシールド先端部とポリパーツの間にスキ間ができないようにすればOK。

②－2：先端部(内側)

使用パーツ：G1、㉚シールド金具B、㉛シールド金具C、㉜シールド金具D、発光ダイオードD(黄緑)

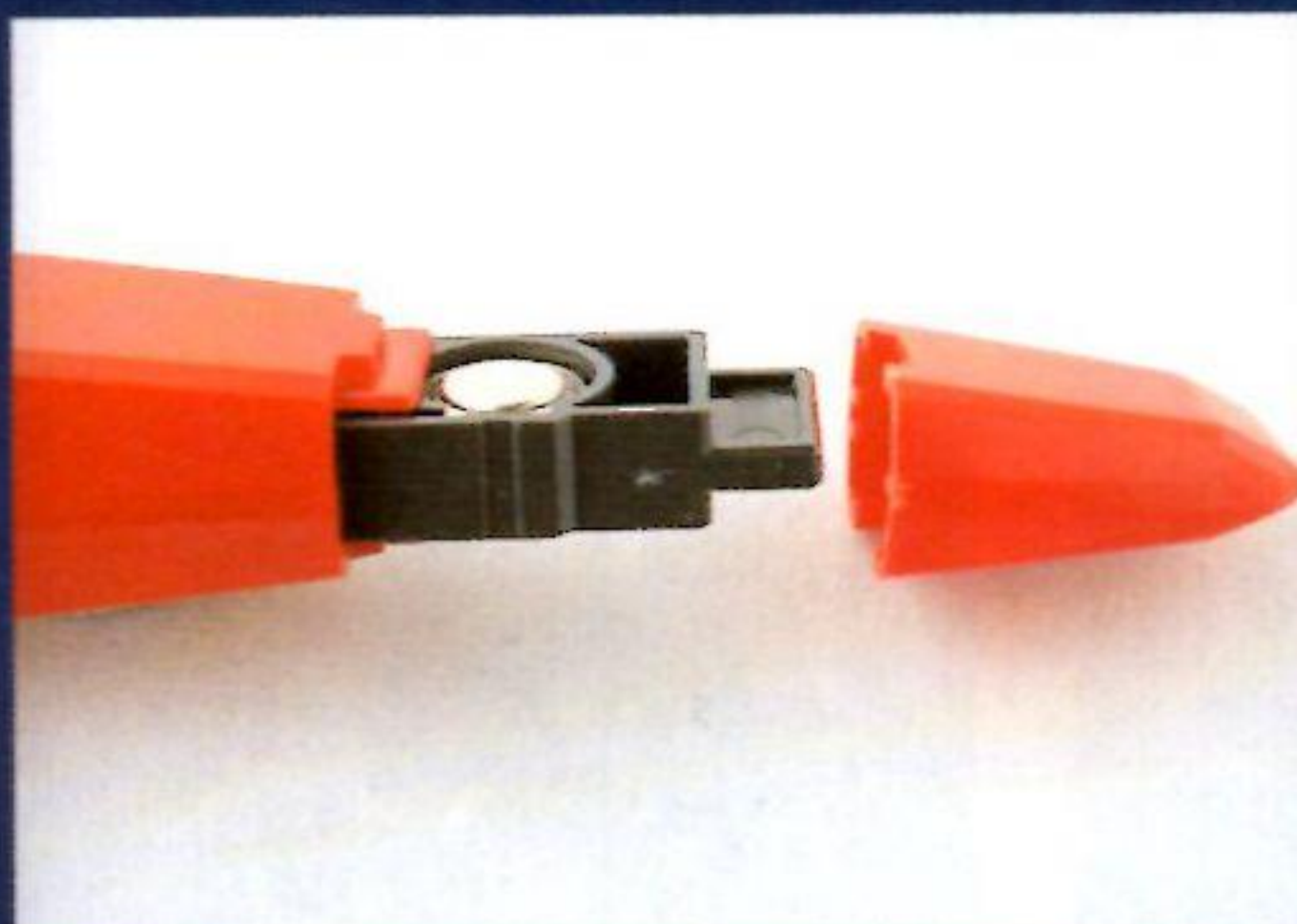
⬇金具Bの配置。スイッチ裏側の突起のへこみに金具の丸い部分を合わせ、シールド先端部(外側)の右側にあるスリットに金具を固定する。

➡金具Dの配置。シールド先端部(外側)下のスリットの下側に差し込み、中央付近にあるスリットに金具上部を固定する。

⬆発光ダイオードの配置。シールド先端部(外側)中央にあるスリットにダイオードを固定。ダイオードの足の長いほうが右を向くこと。

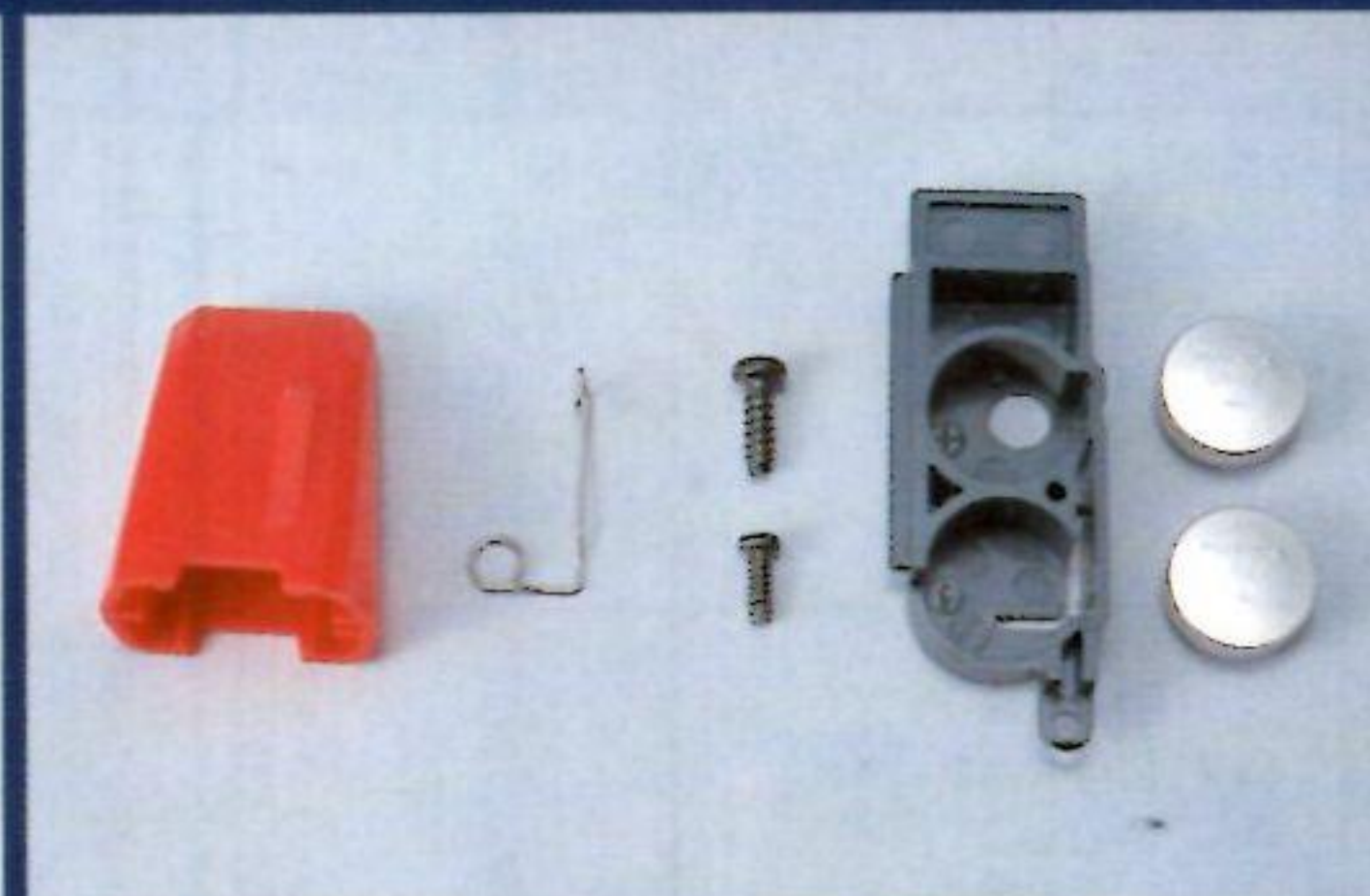
➡金具Cの配置。シールド先端部(外側)下にあるスリットの上側に差し込み、金具上部を専用モールドにはめる。

⬅全金具の配置。金具Dをまず最初にはめ、次に金具C、金具Bは最後にはめる。ダイオードは金具CとDで挟むように固定する。この後、シールド先端部(内側：G1)をはめておく。

SHIELD シールド

③電池BOX

使用パーツ：G9、S42、㉝シールド金具A、ビス(2.0×6)、ビス(2.6×8)、ボタン電池(LR44)×2

⬆シールド本体への配置。シールド先端部(外側)を上にして電池が落ちないようBOXをはめ込む。先端カバー(G9)の向きを間違えないこと。電池BOXは2.0×6でビス止めする。最後にシールド本体と先端部を2.6×8でビス止めすれば完成。

⬆電池の配置。上下で電池の向きが違うので注意。

⬆金具Aの配置。向きを間違えることはほとんどないはず。金具が落ちないようしっかりと固定しておこう。

＊ボタン電池(LR44)は別売りです。

WEAPONS 武器

使用ランナー：E、F、J、K、M、O、P、S、X、Y、Z

武器そのものは決して多くないZガンダムだが、ハイメガランチャー以外の武器はほぼすべてセットされ、それぞれの武器に発光や伸縮などのギミックが採用されている。そのため、組むのにちょっとしたコツがいる部分もあるので注意。パーツ構成の都合上、Zガンダム本体に比べて合わせ目の目立つ部分が多いので気になる人は各工程で処理しておこう。

①ビームライフル

①-1：銃口

使用パーツ：F10×4、J3、J4、O10〜12、X50×2、X79、Y8

⬆パーツ配置。銃口パーツ(O10〜12、Y8)はあらかじめ組んでおく。合わせ目が気になる人は処理しておこう。内側にはめるポリパーツ(X79)はピンのある側が上を向く。銃身を本体に固定するためのポリパーツ(X54)や黄色いモールド(F10)はこの段階ではめてしまおう。クリアーパーツを塗装するならこの段階で。

①-2：センサー&グリップ

使用パーツ：J7、J8、O6、O7、S19、X80、Y6、㉘ライフルバネB

⬆センサー部のパーツ配置。バネBは前後が似ているので向きを間違えないよう注意。クリアーパーツ(Y6)を塗装するならこの段階で。

⬆グリップのパーツ配置。手首にはめるためのピン(S19)の向きに注意。

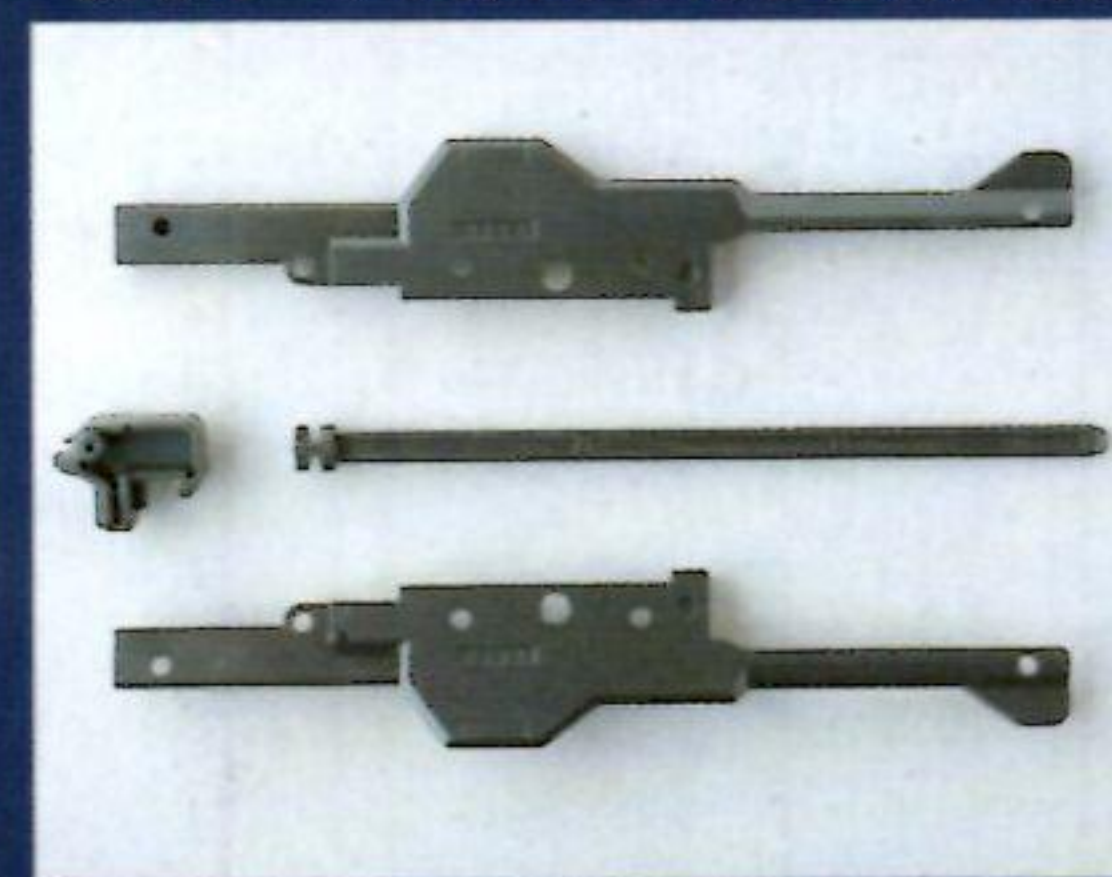
①-3：フレーム

使用パーツ：O1、O2、S17、S20

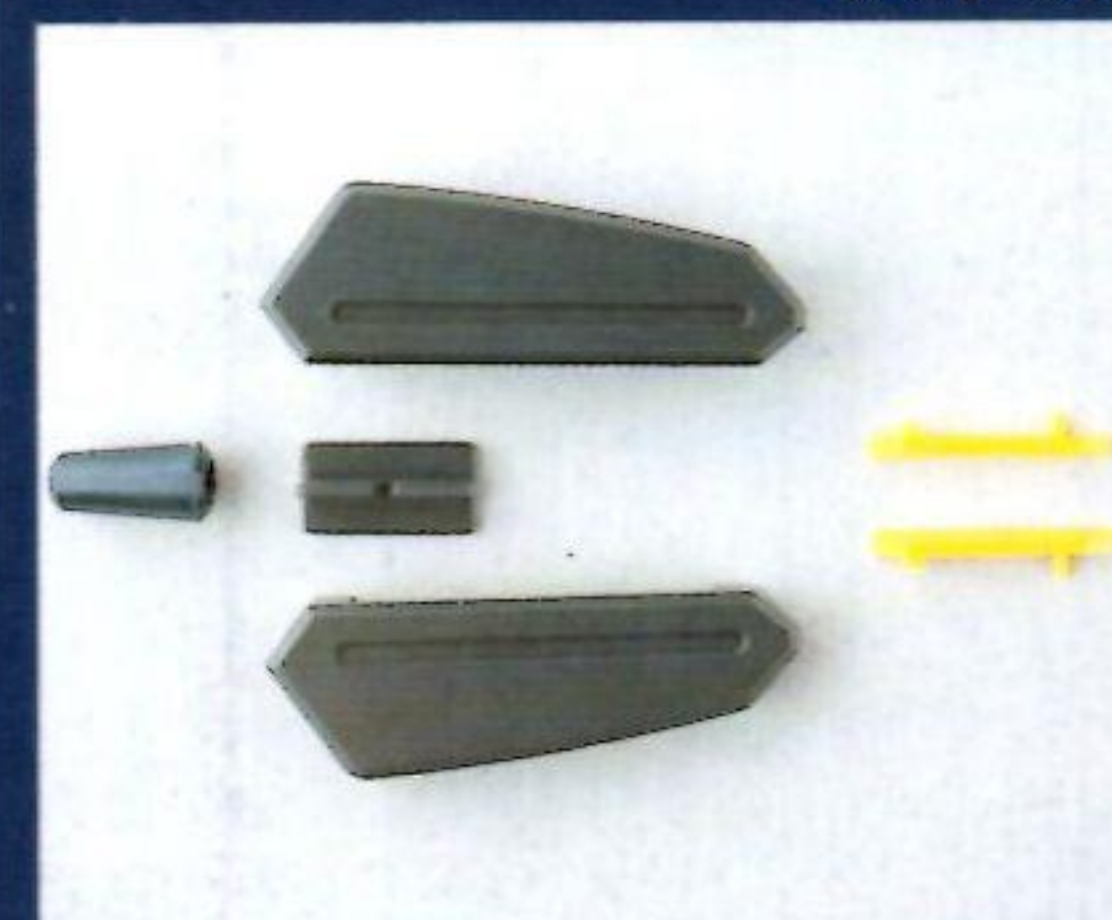
⬆パーツ配置。①-2で組んだグリップはここにはめることになるので塗装するならこの段階で。各パーツの向きを間違えないよう注意。

①-4：本体

使用パーツ：J9、J10、O5、O9、X78、X81、㉙ライフルバネA

⬆パーツ配置。特に難しいポイントはなし。WR時に本体に接続するためのピン(O9、X78)の向きにのみ注意。バネAは銃身をはめる前に通しておくこと。センサーブロックや銃身、パイプパーツ(O5)など挟み込まれるパーツの塗装はこの段階で。

①-5：E-パックほか

使用パーツ：F7、F8、J5、O3、O4、O18

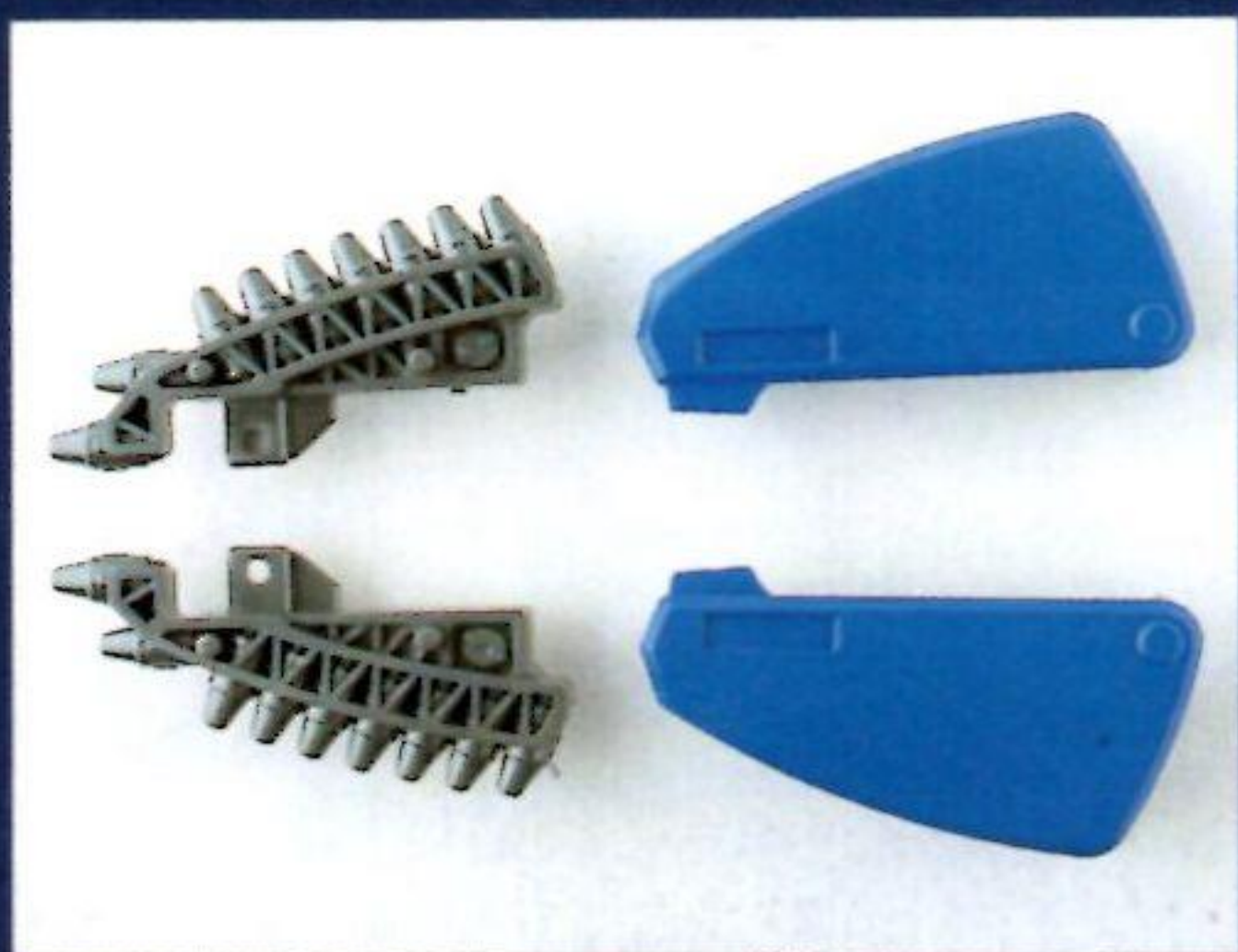
⬆E-パックのパーツ配置。特に難しいポイントはなし。サクっと組んでしまえばOK。

＊本体の黄色いモールド(F7、F8)の向きを間違えないこと。

②グレネードランチャー

使用パーツ：E13、E14、P6、P7

⬆パーツ配置。あらかじめカバー(E13、E14)、グレネード弾(P6、P7)を別に組んでおき、グレネード弾の後部ピンをカバーの後部スリットにはめる。それを軸に回転させればOK。

Perfect Grade Pictorial Guide
MSZ-006 ZETA GUNDAM

BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

COMPLETION

↑フル(セミ?)ハッチオープン状態。ほとんどのフレームにモールドが施されているので、この状態からさらなるハッチオープンを目指してみてもいいだろう。

↑これがすべてのパーツを組み上げた完成状態。プロポーションは、アニメ設定でも、それらのリファインでもない"現時点での模型としての完璧さ"を目指したもの。勝又さんも書いているように、このキットの本当の面白さは実際に手にしてみないと伝わりにくいのが残念だ。

↑ウェーブライダー時には各部に設定されたピンのほか、変形部分にも様々なストッパーが設定されており、変形後に手にとって多少動かしたところでへたるようなことはなくなっている。ビームライフルは設定どおりリアアーマーに取り付けることも可能。

←各部の装甲はそのほとんどが着脱可能。今回はポイント塗装のみを行ったが、それだけで充分に見栄えのするものになった。ぜひともカスタムセットでクリアー装甲を出してほしいところ。

WEAPONS 武器

③ビームサーベル

③-1：発光サーベル

使用パーツ：K2～7、[illegible]サーベル金具A、[illegible]サーベル金具B、6チューブ、ビス(2.0×4)、特殊LED、ピン電池(BR435)

←金具Aの配置。金具Aの電池との接触部はグリップにスリットがモールドされているのでそこにはめること。バネ部分も少し深く彫り込まれている部分に収めよう。上部スリットにはまらないよう注意。

←金具Bの配置。金具Aとは逆に下端部にあるスリットにバネをはめ込んで固定する。

CHECK!

光るサーベルは刃の部分の特殊LEDを回転させてON/OFFを切りかえる。取りつける際には電極の向きを合わせることが必要。写真ではわかりにくいかもしれないが、グリップ手前にバネAの接触部分ができているため、特殊LEDの電極(三角形の部分)も手前に持ってきてあるわけだ。

←電池の一電極に4ミリに切ったチューブを通しておく。バネAに電池を通すとき、バネの位置がズレないよう注意が必要。

③-2：ノーマルサーベル

使用パーツ：M1～5×2、Z×2

←手首に固定するためのピンは肉抜き穴のない側が外を向くように取り付けること。

武器の完成。

④ランディング・ギア

使用パーツ：G4、J6×2、ノーズギア、メインギア(右)、メインギア(左)

＊各ギアは自重を支えるためにダイキャストパーツを使用。そのままでは塗装できないのでメタルプライマーなどを塗ってから仕上げよう。

←メインギアは左右を間違えないよう注意。ピンの角度が違う点に注目。

↑各ギアのカバーパーツ(G4、J6)はそれぞれスライドさせて取り付ける。かなり固めなので折れたりしないよう注意すること。

MSZ-006 Zガンダム

バンダイ 1/60スケールプラスチックキット『パーフェクトグレード』

製作・文：勝又貴之

みなさんこんにちは。3ヶ月ぶり11度目の登場の勝又です。みなさんはもう購入されました?PGZ。すでに作り終え遊び倒してる人もいるのでは? そうです、プロ野球開幕よりも、PS2よりも、楽しみにしていたPGZの発売です!! 思い起こすとあれは去年の11月、HS氏との打ち合わせで「バンダイさんがPGZを作ってるみたいですね」「じゃあ、勝又さんピクトリアル・ガイドやるッスか?」なんて当初は冗談で話していたのですが、本当にやらせてもらうことになりました。今回のPガイドでは、HS氏が組みながら撮影したものを僕がばらして、部分塗装&スミ入れ&シール貼りの分担作業。にもかかわらず、1日9～10時間作業して6日間かかりました。"950"というパーツ数は想像以上のものでした。

■950を組みあげて

全体的にプロポーションは、ガンダム程MGとの変更は無く、MG(マスターグレード)ZがひとまわりたくましくなりスケールUPした感じで、個人的にはかなりイイです。特にMGZの不満点、フライングアーマーの本体との空間と重さからくるヘタリ、それと股関節の保持、この2点のためにMS形態が僕的にはしっくりこなかったのですが、PGでは、テールスタビライザーにウイングのジョイントを設け、股関節にはフックを使いしっかり固定されるようになっています。おかげで脚も自由に動かせます。ここさえクリアできていれば、安心してMS時のポージングができます。PGの可動範囲を有効に使いイケテルポーズで飾ってあげましょう。

ちなみに、PGで改良されたこの2点は小改造でできそうなので、これからMGを作る人にも参考になるギミックではないでしょうか?

やはりZと言えば忘れてはならないのが、ウェイブライダーへの変形です。当然のことながら、このPGでも設定どおりに完全変形し、いたる所に設けらたジョイント部により変形後も各々のパーツが、ガッチリ固定されます。しかもこのジョイント部、本当に効率よく設計され、MS形態時にはほとんど目立たないようになっています。それだけでは無く、変形時にシールドが電源元となりフライングアーマーとの接続を兼ね、翼端灯&コクピットを点灯させるギミックには、バンダイの開発陣に頭が下がるだけです。

■950の落とし穴

1カ所だけちょっと気になる点があります。先ほど書いたように、今回シールドが電池BOX(ボタン電池2個)になっているのですが、その重さ故にMS時に腕に装着するとヒジ関節が支えきれずヘタッてしまいます。一度バラしているためかもしれませんが、組み上げてすぐの状態でヘタッていたので時が経つとどうなるのか…。まぁ、関節できつくすればいいんですが、この重さをポリ素材で支えるのはどうでしょう? 新しい素材の開発に期待しましょう(←贅沢な意見)。

■950の魅力

このキットの魅力は、写真や人の意見、ましてやこのPガイドでも半分も伝わらないと思います。やはり、自分で購入して、組み上げ、いじくりまわしてこそ、初めてその圧倒的なボリュームとギミックを堪能できるキットです。確かに高額で、一見、模型初心者には複雑で分かりづらそうですが、説明書とこのPガイドを参考に1パーツずつ慎重に組み上げていけば、それ程複雑ではないはずです。

金銭面で購入できない人は…ガンバッテお金を貯めて下さい。それと購入した人は、なるべく作ってやりましょう。塗装はせずとも、スミ入れだけすれば大分印象もちがいます。最後に完全に塗装する人、S編集長曰く"男らしい合わせ目"が所々あるの気合いで製作!

後にも先にもPGZ程の大型キットは、そうは出ないと思います。Z好きのモデラーなら是が非でも挑戦してみて下さい。きっと満足するはずです。それでは、Z好きの勝又でした。

■PROFILE

かつまた・たかゆき…去年の5月号に書いた、友人のバンド"ヴィルベリー"の1stアルバムが出ました! 音はオアシスっぽいUKロック系。興味のある人はチェック! それと次のPGは絶対GP01だよね?(頼むよバンダイ!!)

MOBILE SUIT Z GUNDAM

Perfect Grade Pictorial Guide

MSZ-006 ZETA GUNDAM

BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Takayuki Katsumata

ここではこれまでの情報でフォローしきれなかった
PGZの機構についてほんの少しだけ紹介しよう。

検証！　腕から外さないシールド展開機構!!

「PGZのシールドアームがどうしてあんなに複雑なのか？」その答えは、「シールドを腕から取り外すことなくMSからWRに変形可能だから」しかし、バンダイの開発担当氏にさえ「難しいかも…」と言わしめるこの機構。はたして本当に腕から外さずに変形できるのか？　編集部担当が連続写真でその機構を追ってみた。(写真に編集がない(？)ことをお確かめ下さい：笑)

①これが腕を折り込んだ状態。これまでのZのキットであれば、シールドを外して中央に取り付けるのが定番だったのだが…。

②シールドをアーム中央のポリパーツを軸にして下方向に180度引き起こした状態。

③左腕の軸を中心に逆時計回りに90度回転。

④シールドの軸を中心に90度引き起こした状態。

⑤シールドの軸を中心に逆時計回りに90度回転。右腕固定用アームも同様に。

⑥さらにアーム中央の軸を中心に逆時計回りに90度回転。右腕固定用アームも同様。

⑦アーム中央の軸を中心に90度引き倒した状態。

⑧腕の軸を中心に逆時計回りに90度回転。右腕固定用アームのピンを右腕の軸穴に通せば完全変形のできあがり！

以上、検証終了。設定どおりのスライド機構ではないものの、「シールドを外さない変形」は見事にクリアされている。もっとも、シールドを外して付け替えたほうが早いしラクなのだけれど…(笑)。

変形ワンポイントアドバイス。

ほとんど苦もなく変形させられるPGZだが、ウイングを回り込ませるときにはちょっとしたコツがわかっているとなお簡単。ウイングを胴体下面にまわした段階で、アームを軽く(完全にではない)折りたたんでおくだけ。このあと、腕を固定してアームを(今度は完全に)折りたためばOK。

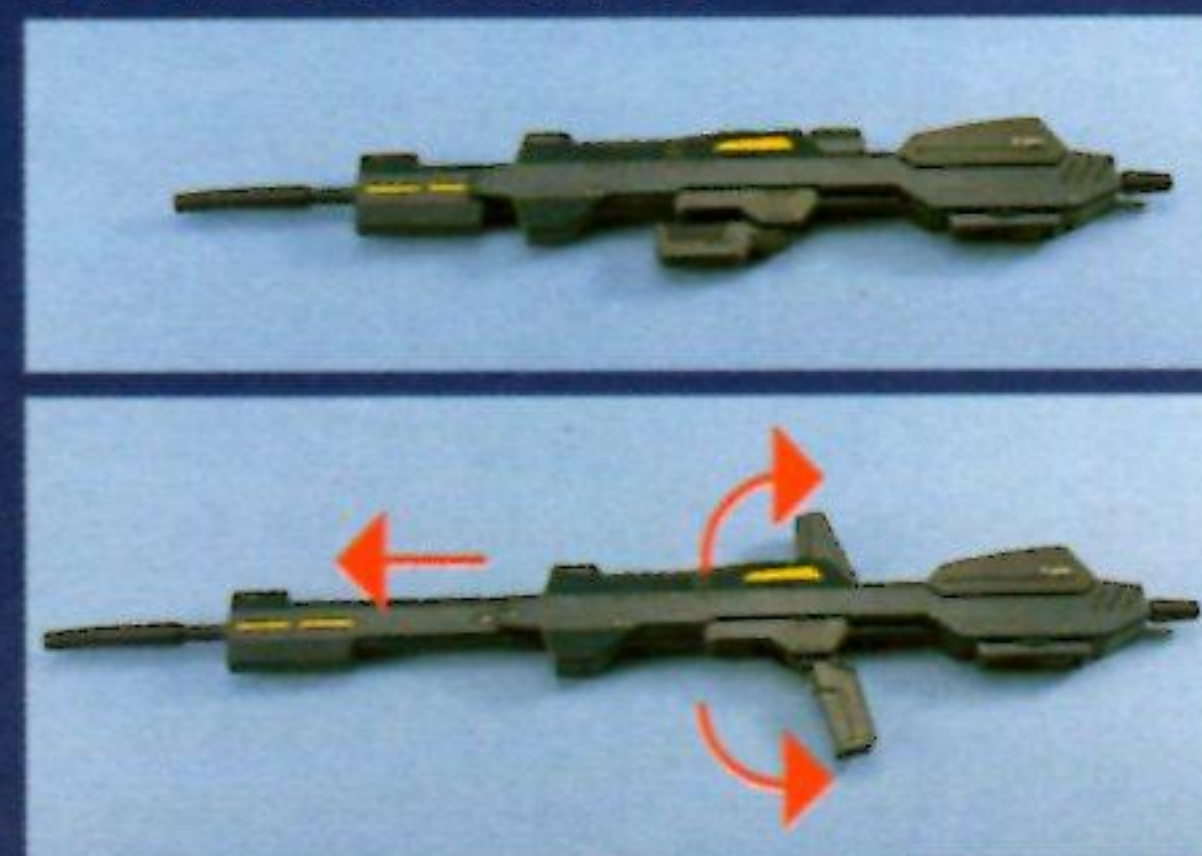
偏向板まで可動する。

ウイング後端にある2枚の偏向板(？)がPGZでは可動。上の偏向板はMS時には閉じておくらしい。

腕の振りを再現。

PGZでは前腕が左右に振れるようになっている。これにより、これまでのキットでは難しかった長い銃を脇に抱えるポーズがより自然に再現できるようになったわけだ。関節部を削り込めばより可動範囲を広げることも可能(ただし保持力は弱まるかも)。

ビームライフル展開！

ビームライフルは収納状態からグリップを起こすとセンサーと銃身がバネで一気に展開する。ある意味どうでもいいギミックかもしれないが(笑)、遊んでみると結構面白かったりする。

ウイングのスカスカ感を解消！

ウイングは三重構造になっており、WR時にはそれが展開されるわけだが、その際MGまでのZガンダムではウイングにスキマのできる部分があった。PGではそれがほぼ解消されているぞ！

展開時　　収納時

MOBILE SUIT Z GUNDAM

Z…新たなる刻の始まり

A.E.U.G. PROTOTYPE VARIABLE MOBILE SUIT MSZ-006 ZETA GUNDAM

PERFECT GRADE
1/60 scale MSZ-006 ZETA GUNDAM MECHANISM STICKER SET

デザイン／すみよしあゆみ
監修・協力／バンダイ ホビー事業部、サンライズ
印刷・製作／サンコーマーク工業株式会社

PG特別付録

1/60スケール
パーフェクトグレード MSZ-006ゼータガンダムメカニックシール

満を持して登場のPGゼータガンダム。エアクラフトのテイストを持つゼータは、ディテールの入れがいのあるキットだ。そこで、今回は付属シールを補完する形でのメカニックシールが付録だ。基本的に付属シールはサイズが大きめのものが多いので、控えめなディテール用として小さめなものを用意した。もちろん、PGゼータ以外にも使用可能な汎用シールもあるので、色々と試してみて欲しい。

用意するもの

デザインナイフ（よく切れる刃を付けておこう） 定規 ピンセット 綿棒 つまようじ（先端を少し丸くして使用のこと）

注意

このシールはパーフェクトグレード、マスターグレード等に付属しているものと同品質のもので、とても薄いのが特長。カットラインは入れていないので、必要な部分だけ切り出して使おう。曲線等は慎重に切り出すように注意。また、貼る際もピンセット、綿棒等を組み合わせて、慎重に行おう。

武器封印用シール。

汎用シール。ゼータ以外にも使用可能。

可変時接続部分用シール。

汎用シール。ゼータ以外にも使用可能。

マニピュレーター用シール。

©創通エージェンシー・サンライズ

PERFECT GRADE
1/60 scale
HYPER MEGA LAUNCHER
PAPER CRAFT

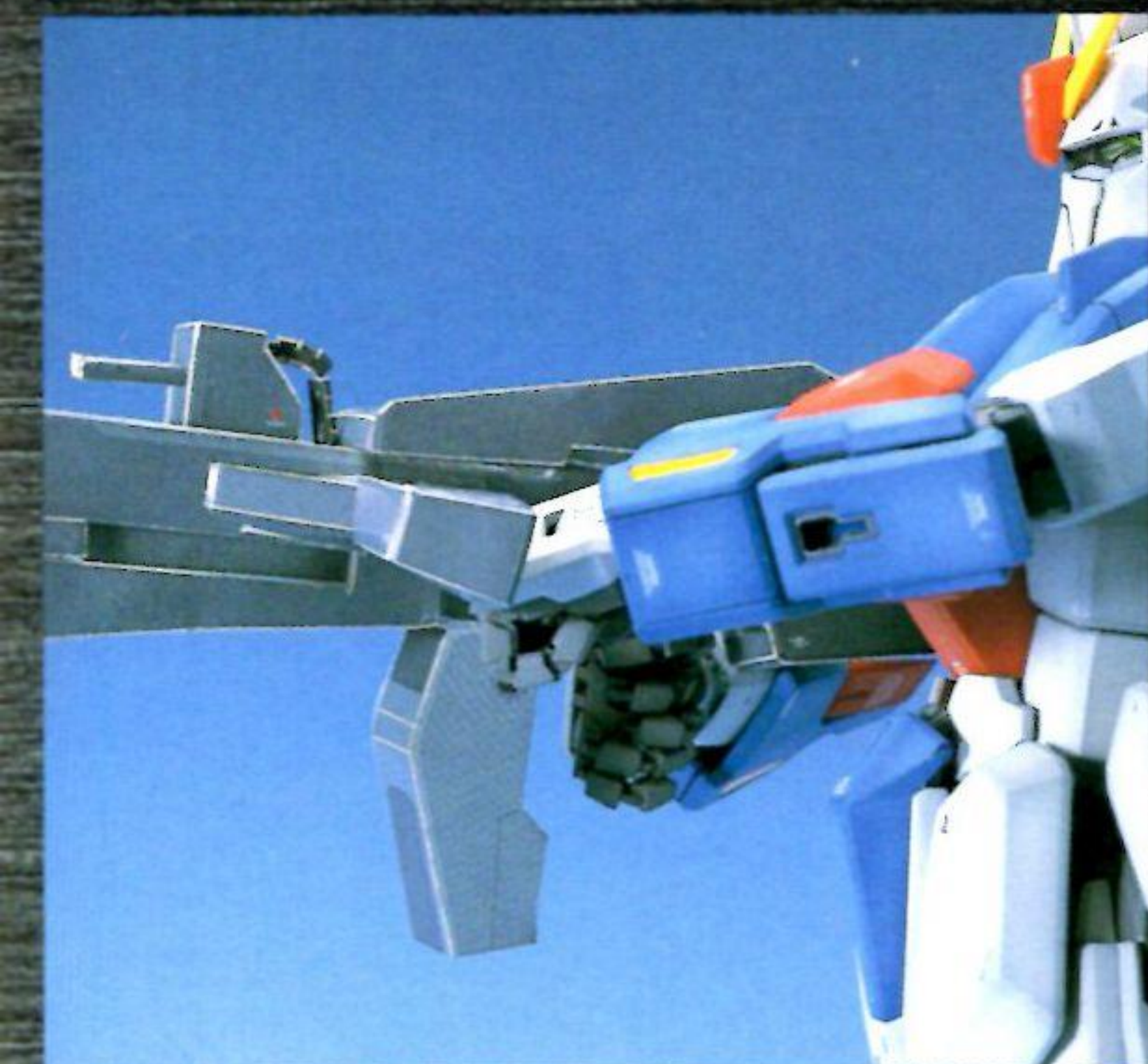
デザイン／すみよしあゆみ
監修・協力／バンダイ ホビー事業部、サンライズ

PG特別付録
1/60スケール
PGゼータガンダム専用ハイパー・メガ・ランチャーペーパークラフト

まさにパーフェクトな出来であるPGゼータガンダムの唯一と言ってもいい欠点。それはハイパー・メガ・ランチャーが付属しない点だ。しかし、もし付属してもあのサイズでは果たしてゼータが支えることができるのか疑問だろう。そこで！　今回の付録は、好評ペーパークラフト第三弾として1/60ハイパーメガランチャーキットをセットした!!　少々巨大（全長50センチ弱）だが、PGZに持たせることもできるので、作ってみよう。

用意するもの
デザインナイフ（よく切れる刃を付けておこう）定規　カッティングマット、または厚紙　工作用のり

注意
このペーパークラフトを製作するとき、まずページの下にカッティングマットか厚紙をしいて、ページを切り離してから作業するとやりやすい。また、カッティングマットの代わりに厚紙を使う場合には、力を入れ過ぎて厚紙の下まで切らないように注意しよう。

製作
基本的には、部品番号順にパーツを切り取り、のりしろ番号を合わせるように貼っていけば出来あがります。

もちろんPGZに持たせることができる！

完成写真

©創通エージェンシー・サンライズ

電撃HOBBY MAGAZINE 7月号付録

1/60 ハイパーメガランチャー ペーパークラフト

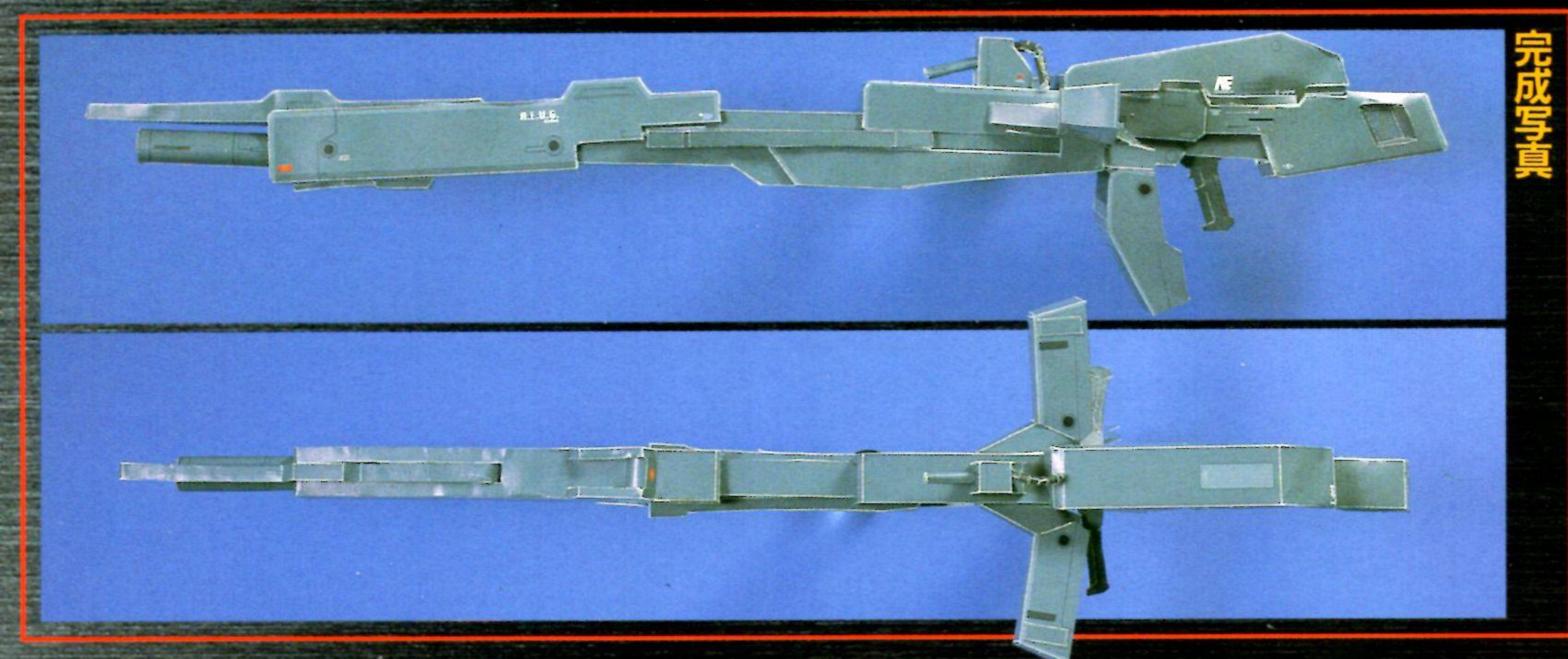
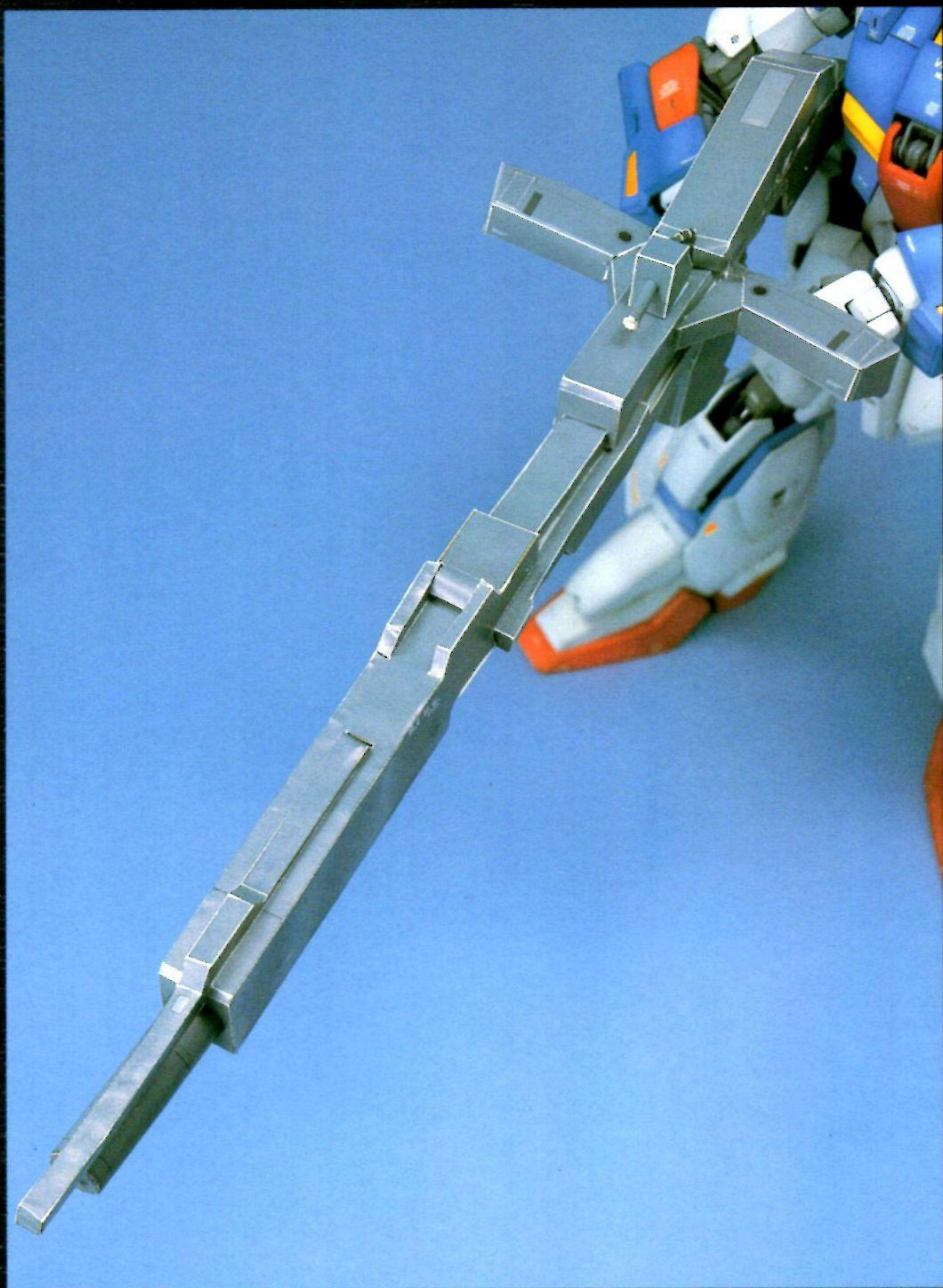
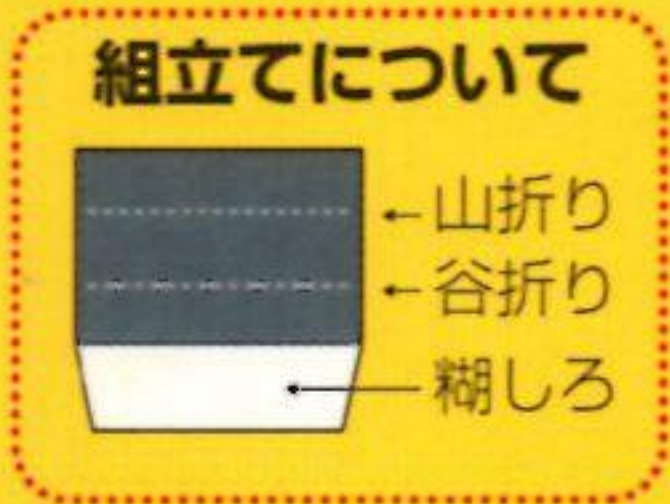
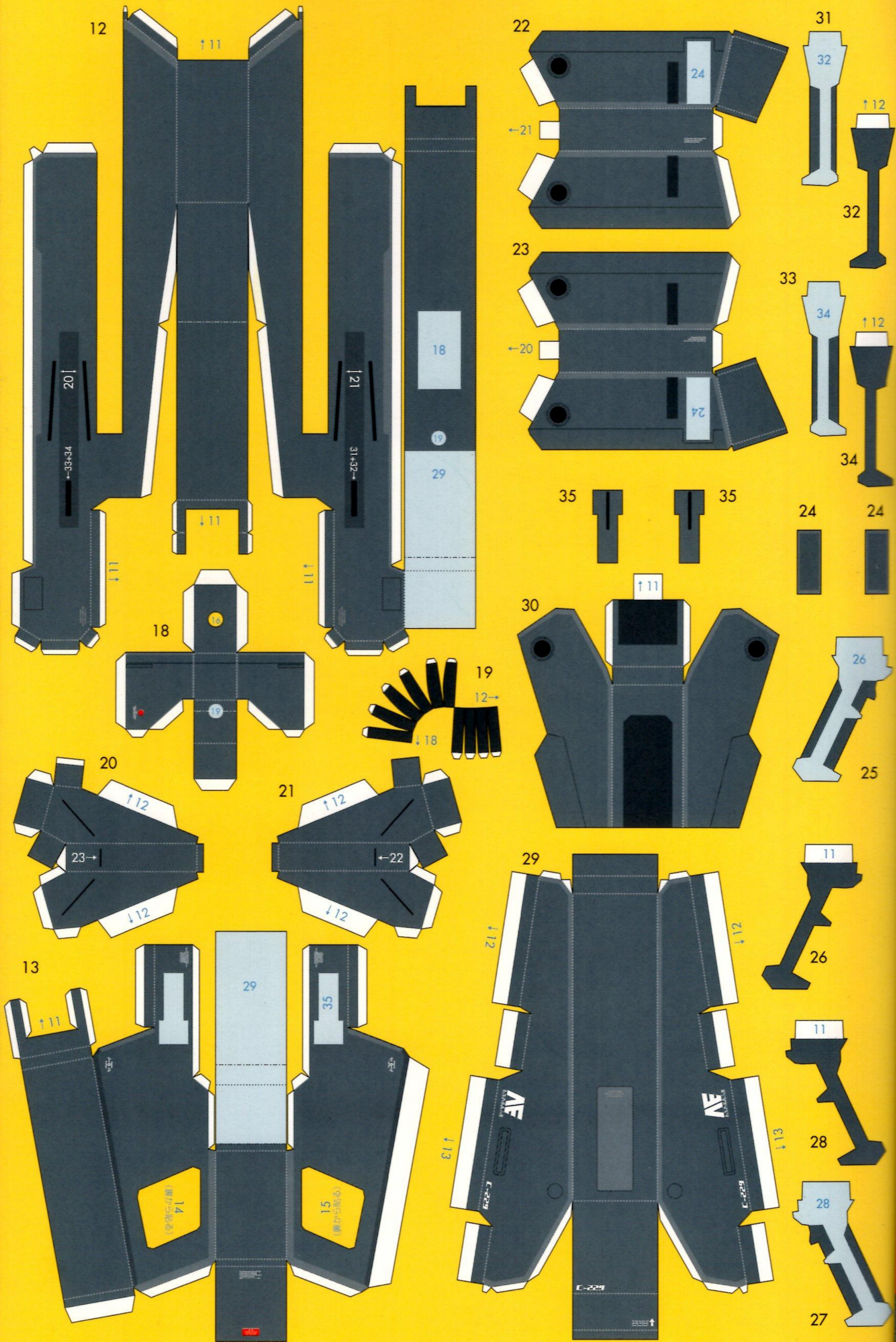
© 創通エージェンシー・サンライズ

組立てについて

山折り

谷折り

糊しろ

MOBILE SUIT
GUNDAM Z

特集:機動戦士Zガンダム　Zガンダム大集合!

PROJECT GUNDAM ZETA SPECIAL 2

『機動戦士ガンダム』の続編として番組終了時からおよそ7年の歳月が経過した時代に舞台を移して始まった『機動戦士Zガンダム』。その番組後半において主人公、カミーユ・ビダンの乗機として登場したのがMSZ-006:Zガンダムである。その鋭角的なデザインやWR(ウェイブライダー)への可変システムは、発表当初賛否両論を巻き起こしたが、今ではRX-78に勝るとも劣らない人気を博している。その人気はパーフェクトグレードシリーズの最新作としてZガンダムが選ばれたことからも明らかだろう。そこで今回の特集はパーフェクトグレードZガンダム発売記念第2弾として、歴代Zガンダムのキットを一挙にレビューしてお届けする。もちろん、これまでにキット化された"Z"の後継機も製作を行っている。

MSZ-006 ZETA GUNDAM
and HYPER MEGA LAUNCHER
modeled by Toshio Iwata/
Takayuki Katsumata

©創通エージェンシー・サンライズ

MSZ-006
ZETA GUNDAM

MSZ-006
ZETA GUNDAM

PROJECT GUNDAM ZETA SPECIAL 2

MSZ-006 Z GUNDAM
BANDAI 1/60 scale plastic kit "Perfect Grade" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Toshio Iwata

特集の巻頭を飾るのは、先月18日に発売され本誌５月号でもビクトリアル・ガイドをお届けしたパーフェクトグレード Ｚガンダム。本来ならば先月号でレビューをお届けする予定だったのだが、総パーツ数950余点を数えるキットであり、ストレート組みであっても相当の時間を要するものなだけに、完璧なレビューを行う必要があると判断し、テストショットではなく製品版を待っての製作となった次第。担当モデラーは岩田トシオ。フレームそのものもきちんと塗り上げたうえで、装甲についてはトリコロールを基本に"空気遠近"を考慮に入れて明度を上げたカラーリングとした。

⬇➡全身を明度の高いカラーで塗装。これは単に「カッコイイから」というのではなく、空気遠近（遠くに見えるものは淡い色合いに見えるという現象）を取り入れ、よりスケール感（＝実物感）をアップさせるためのカラーリングである。ただし、ツヤ消しであるため、可動部や変形部に傷がつきやすいのが難点か。

⬆頭部はフェイス部を深く彫り直してよりシャープな印象に。また、カメラアイをクリアーグリーンで塗装することで発光の際の色味をはっきりさせている。

MSZ-006 Ｚガンダム：
エゥーゴによる次世代高性能MS開発計画"Ｚプロジェクト"。従来の機体に比べ、より高い汎用性を要求されたこの機体は、連邦軍においても次世代主力MSとして研究開発が進められていたTMS（Transformable Mobile Suit）であることが必要条件とされたが、その開発は困難を極めた。それが一挙に進んだのは無傷のガンダムMk-Ⅱ3機を捕獲し、ムーバブル・フレームに関する技術を入手できたことが大きかった。その技術を開発途中のMSZ-006Xに応用し、カミーユ・ビダン発案によるTMSのアイデアを加えて完成したのが、ウェイブライダーモードに変形することでMS単体での大気圏突入を可能としたMSZ-006 Ｚガンダムである。

MSZ-006 Ｚガンダム

バンダイ1/60スケールプラスチックキット "パーフェクトグレード"
MSZ-006 ゼータガンダム
製作・文：岩田トシオ

■ゴージャス

ウワサのスーパーキット、ＰＧゼータが発売されて約一ヵ月。もう完成された人も多いことでしょう。今回はひと月遅れのキットレビューですが、「すべてのパーツに塗装を行う」というテーマで製作を行いましたので、少しでも皆さんの参考になれば、と思います（受注時に、「変形させると塗装がボロボロにならない？」って聞いたら、ＨＳに「どこまでボロボロになるか、実験台になるっス」と言われました。トホホ…）。

■組み立ては大変だ～

今回の製作にあたって、以下のことに注意して作業を行いました。

・フレーム部はパーツにストレスをかけないよう、ネジをはずした状態で塗装を行う。
・スミ入れはエナメルシンナーを使用せず、油絵のペトロールを使用。
・塗膜を少しでも薄くするため、サーフェイサーを使用せず、プラ成形色を利用。そのため、ヒケや継ぎ目処理にはパテ類を使わず、瞬着を使用。

■腕部

手首のシリンダーＷＡ⑪、⑫は伸縮がキツイので、一度引っこぬいてロッド部にペーパーを掛けるとよいでしょう。

ショルダースラスターは、Ｐ⑩の穴からＰ⑫、⑬の継ぎ目が見えてしまうので、Ｐ⑩のハメ込み部をカットしてＰ⑫、⑬に接着し、継ぎ目を仕上げてからＰ⑩を接着すると完成後の見栄えが違ってきます。

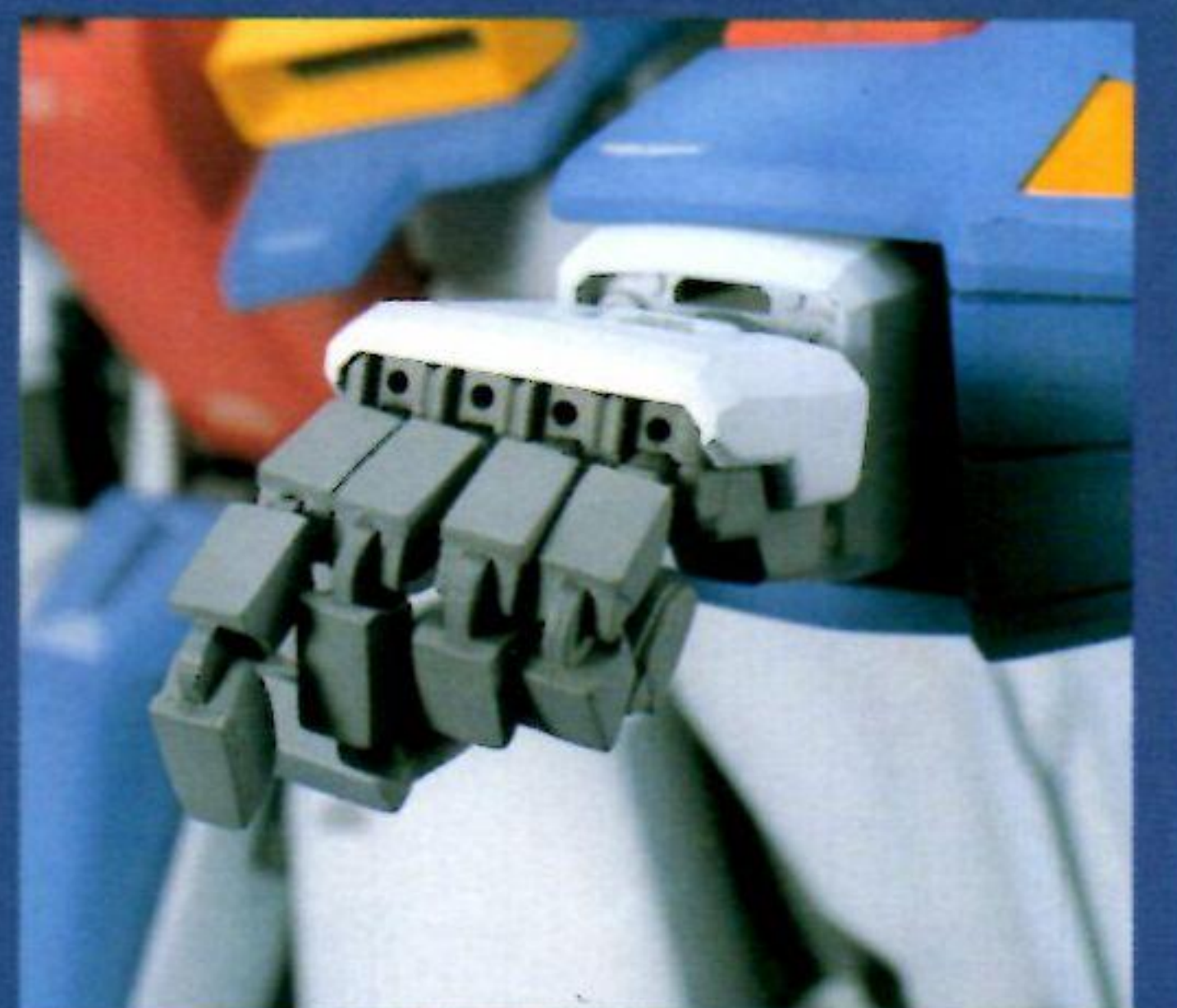
指は軟質樹脂のため、パーティングラインがなかなか消えてくれません。320番ぐらいの粗めのペーパーから掛けて、じっくり仕上げましょう。指の付け根には信号弾やトリモチランチャーなどの発射口があるので、穴を開

MSZ-006 ZETA GUNDAM

➡肩アーマーや前腕、脚部各所にある黄色いモールドだが、岩田さんは以前から「これは翼端灯的なものなのではないか?」と考えていたそうだ。そのため、PGゼータではクリアーパーツ化されることを期待していたのだが、残念ながら普通のプラパーツだった。そこで、今回の作例ではその想いを少しでも実現すべく、こうしたポイントのみ蛍光オレンジで塗装を行っている。マスターグレードRX-78-2の肩アーマーに翼端灯がモールドされていたことを考えれば、より航空機的なイメージの強いZガンダムに翼端灯がモールドされているのはある意味当然の解釈といえるかも。

⬆岩田さんの持論によれば、ガンダムのカラーリングの基本であるトリコロールは、それぞれの時代の旗機としての「デモンストレーションカラー」であるそうだ。その中の白と青は"ガンダム"という機体のイメージカラーであり、赤と黄は警戒色らしい。実際のカラーリングでは、それらを意識して色味を整えている。

⬅設定ではリアアーマーの裏側装甲は表側と同じ色合いになっているのだが、キットでは別パーツ化されているので、あえてフレームと同系色で塗装してみた。バーニアノズルは外側を金属色、内側奥を黒系の色で塗り分けてある。

⬅ウイングは3重構造だということもあって、説明書どおりに組んでしまうと塗装は非常に困難。しかし、作例ではできるだけ塗装後に後ハメができるように工夫したそうだ(詳しくは本文にて)。

⬆指の基部にはピンバイスで穴を開け、トリモチランチャーや信号弾の射出口をモールディング。

けておくとよい感じです。

■脚部

ヒザ関節にはギミックが集中しているので、注意して組み立てます。特に、R③、④の継ぎ目消しを行う場合、瞬着が流れ込んでしまうと、U⑲がスライドしなくなるので注意。M⑥はハメ込んでしまうと抜けなくなってしまうので塗装派の人は気をつけましょう。

■頭部

個人的な意見ですが、今回の頭部パーツの美しさは特筆に値すると思います。フェイスパーツA⑪は、マスク部(逆V字の部分)の別パーツ感を出すため、カッターで周りを削り込みます。アゴは、面取りのライン分アゴ下をカット。アンテナの厚みは、このスケールだと小スケールとは逆に説得力がありますね。先端にのみヤスリを当てて鋭角にしています。WA⑬は、カメラアイ部をクリアーで筆塗りするとキラッと光っていい感じ。一応パーツ裏からクリアーグリーンを吹きました。

■ボディ

多数のジョイントとシリンダーで構成されたこのブロックは、塗装派の人も一度部品を組み上げて、作動ギミックを確認してからバラして塗装するとよいでしょう。F㉒はハメ込むと抜けなくなるので注意。

リアアーマーは設定通りだと継ぎ目を消さなければなりませんが、今回はあえて継ぎ目を残してA㉗をフレーム色で塗装してみました。リアアーマーには推進器が5基もあるので、このほうがそれっぽく見えると思うのですが。各パーツも塗装後に組み込めて、作業もラクになります。

■その他

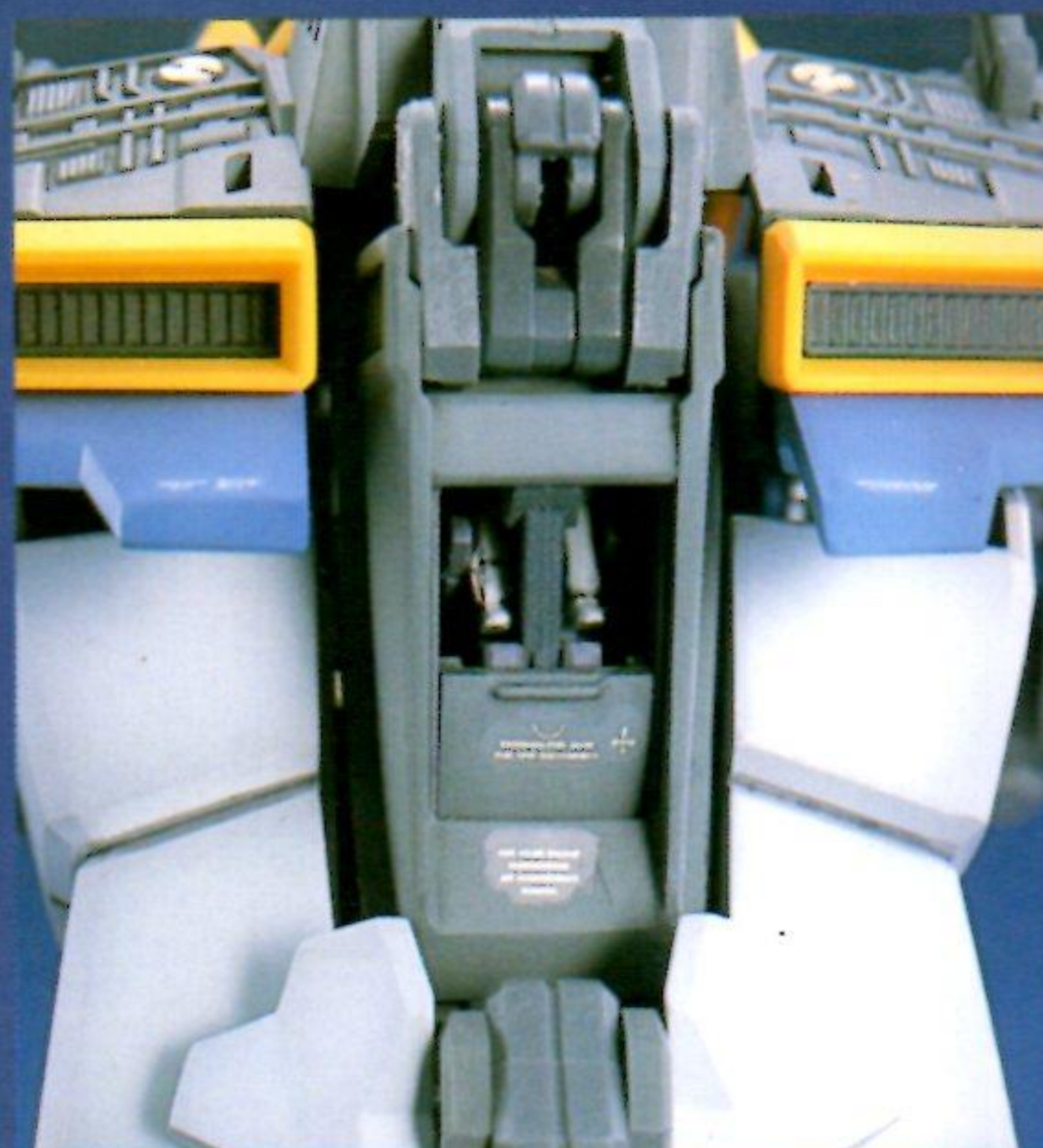
ダイキャスト製のランディングギアは、キレイなメッキがしてあるのでそのまま未塗装で使用してもよいでしょう。プラパーツのG④、J⑥が引っ掛かって組み込めないときは、ダイキャストのバリを削っておいてからプラパーツのフックを削って調整し、組み込みましょう。

PROJECT GUNDAM ZETA SPECIAL 2

MSZ-006 Z GUNDAM
BANDAI 1/60 scale plastic kit "Perfect Grade" MSZ-006 ZETA GUNDAM
modeled by Toshio Iwata

➡ガンダム以降のパーフェクトグレードシリーズに共通の、細かなモールドが施された内部フレームもすべて塗装。ただし、5月号の勝又さんの作例とは異なり、各モールドをそれぞれ塗装してゆくのではなく、ブロック単位で色合いを変化させる方式を採用。あえて金や銀、黒鉄色といった〝金属色〟は多用せず、明るめのグレーを基調とすることで、各部のモールドを際立たせるようにした。

➡基本的には濃淡2色による塗り分けを行ったのみ。濃い部分にはミッドナイトブルー、明るい部分には軍艦色(2)を使用。一部にのみアクセントとなる金や銀を配した。

⬅各ブロックの塗り分けパターン。2〜3色程度の塗り分けなのだが、うまく配色が考えられているうえ、本体装甲と色味をあわせてあるので、自然な感じに仕上がっている。

⬆パイロットはもちろん、コクピット内部もしっかりと塗装しておく。クリアーパーツ製のコンソールパネルも正面モニター部以外は塗装してある。

■テールスタビライザー

G⑩パーツはハメ込みガイドを削ってしまい、後ハメ式にすると塗装がラクです。

■ウイング

塗装派の人は今回の製作で一番大変な部分。ウイングカバーの継ぎ目消しがあるので、どう進めるか悩むところ。私は以下の方法で製作しました。

まず、説明書の手順通りに、①〜⑧まで仮組みし、点灯テストまで行います。その後一度パーツをばらし、仮組みしたすべてのパーツのゲート、パーティングラインを処理。ウイング小の継ぎ目も消しておきましょう(Ⅰ④、⑦のパーツにも継ぎ目はあるが、ここは装甲ラインとして処理)。

そして、すべてのパーツの塗装を行いパーツを組み上げたら、ウイングカバーL②、④とL①、③の継ぎ目処理を行ってから、再度ウイングカバーを塗装して仕上げ。Ⅰ④、⑦の継ぎ目にさえ目をつぶれば、このようにウイングカバー以外のパーツは塗装後に組めるので、作業がかなりラクになるはずです。

赤いパーツⅠ①、③は、ダボをカットして継ぎ目を消してから後ハメ接着しましょう。

■シールド・ライフル

さあ、あと少し。ここまできて、ミスのないようガンバロウ。

シールドの電気接点はウイングのジョイント部もきちんと確認しておきます。

ライフルは作動部が多いので、接着剤を使用する場合、流れ込まないように注意しましょう。クリアーパーツはハメ込み部を削って後ハメできるようにしてからクリアーグリーンで塗装しました。

さあ、完成だ!(でも塗装するときにまたバラすんだよね〜。)

■塗装も大変だ〜

MSとしてのリアルな存在感を究極まで突き詰めたこのキット、個性ある塗装でさらなるリアル感を演出してやりたいものです。

WAVE RIDER

WR形態についてはこれまで幾度となく紹介してきたが、作例の明度を上げたカラーリングによってかなり落ち着いた雰囲気に仕上がっている。実機とみまがう…というのは言いすぎだが、岩田さんの目論みどおりスケール感はアップしているといえるだろう。しかし、恐れていたように、一度の変形でエッジ部分の塗膜はかなり剝がれてしまった…。

⬅シールド、武器についてもカラーリングの雰囲気は本体にあわせてあり、WR形態で本体上面に取り付けるビームライフルの黄色いモールドも、本体各部のものと同様に翼端灯的な意味合いのものとして蛍光オレンジで塗装した。

私はトリコロールカラーは「ガンダム」というMSゆえの特殊性からくるデモンストレーションカラーだと考えます。戦場でも目立つこのカラーは、味方には心強く、敵には恐怖の対象となったでしょう。

白は正にガンダムのイメージカラー。今回は、メインの組み合わせと青とのバランスで、寒色系で塗装。明灰白色(三菱系)から白に立ち上げました。青はAEのコーポレートカラー。以前DHMで作ったAEのMS、GP01やHi-νと同じ青で塗装。センチネルで定番となった青がちょっと不満で、自分なりに考えた青で実はRX-78のイメージで作った色でもあります。評判がよければいずれレシピを紹介したいと思います。

白と青がイメージカラーなら、黄と赤はコーションカラー。なにかの本で山下いくと氏が、「エヴァの黄、紫、赤は警戒色だ」と言ってましたが、それと同じ(ちなみにWRで大気圏に再突入する際、一番温度の上がる部分に赤がくるのは偶然?)。赤はシャインレッド+白。黄色はアニメ設定では、アンテナなどの部分とスラスターの部分では色が違うのでこだわってみるのもいいでしょう。黄色のワンポイントの部分には特殊な発光剤が塗装されていると考え、自作の蛍光オレンジ。他は黄橙色(私は、ワンポイント部は機体灯だと思っていたのですが、PGでもただのモールドだったのでちょっと残念)。ちなみに、各色ともかなり明度を上げているのは、スケール感を演出するためです。

フレームは、明るめの色を塗ることによって、細かい塗り分けをしないでも、モールドを引き立てることができます。また、ミッドナイトブルーの部分と差別化をはかる意味もあり、明るいグレーには軍艦色(2)を使用してあります。

ここまで塗っておきながら、実はフレームの塗装はあまりオススメできません。装甲着脱時に色は剝がれるし、指など、塗料が流れるととても折れやすくなる部分もあります。もちろん、塗装すれば今回の作例のように大きな効果はありますので、みなさんもよく考えたうえでチャレンジしてみて下さい。

デカールは市販のコーションデカールと、MGZのガンダムデカールを使用。現用機で使用されている意味のわかる物はなるべく使用せず、コーション文字を多用しています。

完成後、変形させると色が剝げる剝げる。写真で一部お見苦しい点はお許し下さい。HS、これで満足か!?

今回は勝又氏がハイパー・メガ・ランチャーを製作しているそうなので、とても楽しみにしています。それではまた。

CHECK THIS BOX!

価格：20,000円

PERFECT GRADE

MSZ-006
ZETA GUNDAM
A.E.U.G. ATTACK USE PROTOTYPE
VARIABLE FORM MOBILE SUIT

＊ガンプラ史上最高のパーツ数を誇り、機構、プロポーションともに現時点で最高レベルのプラモデル。その分値段も最高。

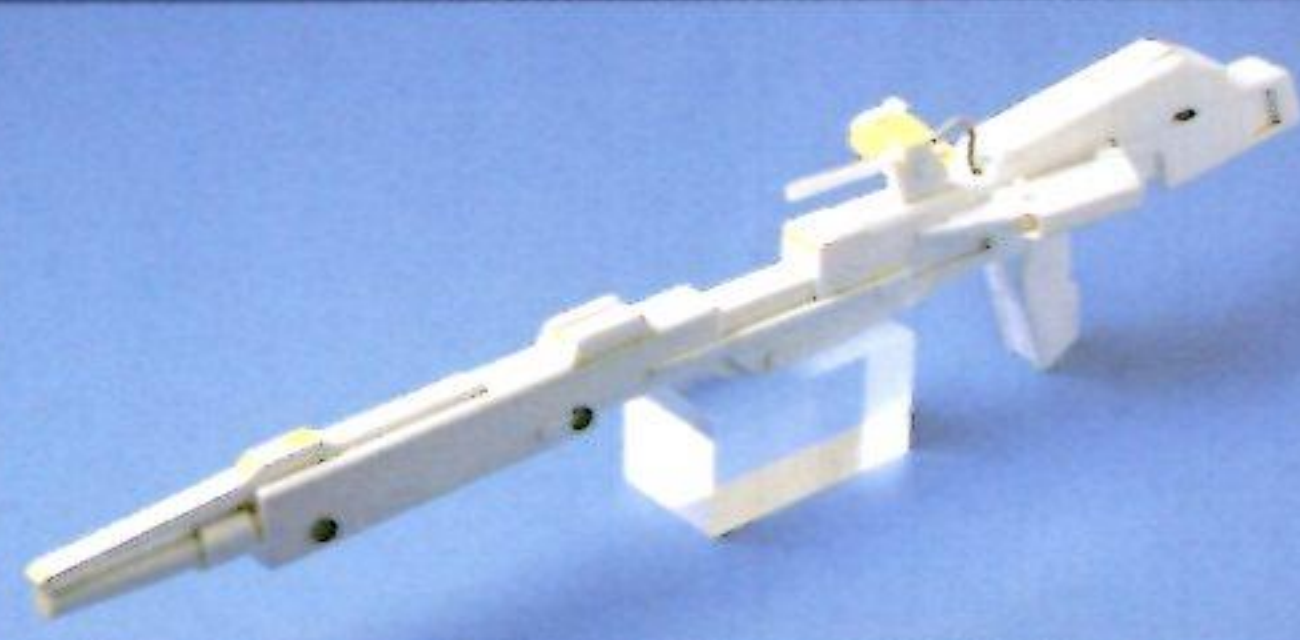
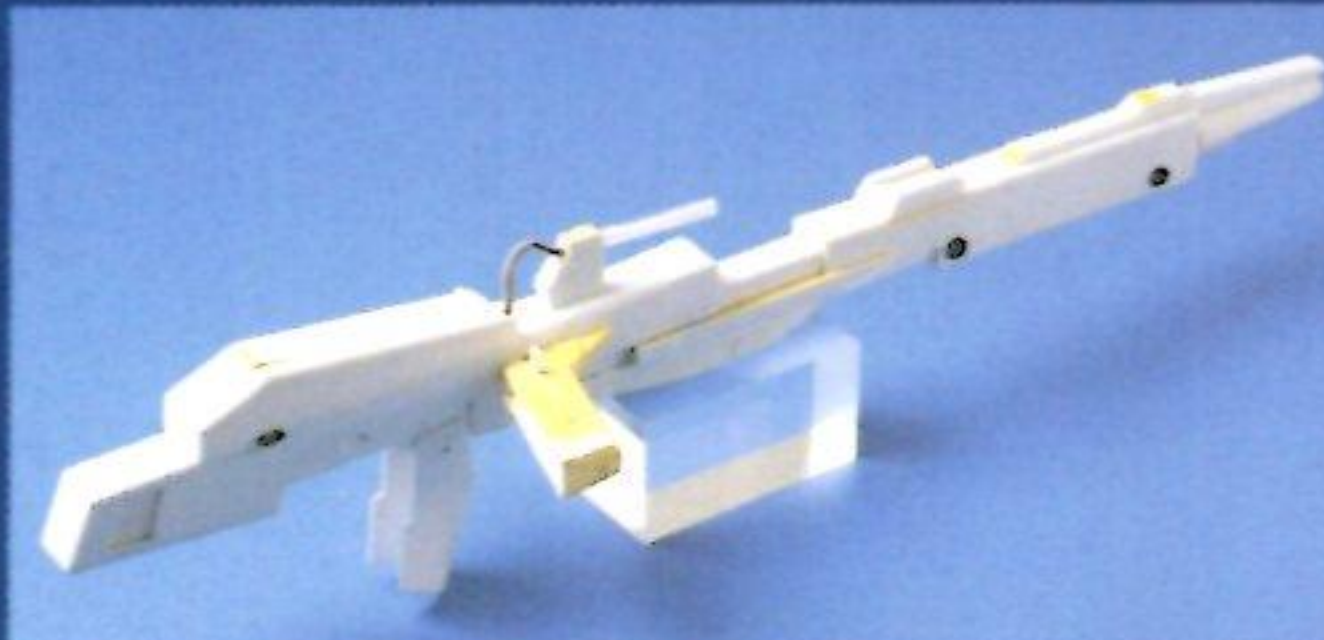
■PROFILE
いわた・としお…なんと!!ダース・モールのライトセイバーの撮影用プロップ(しかもUP用アルミ製)を入手。武器商人はプロップコレクターでもあるオーバーダード佐藤氏。どうもありがとうございました。

PROJECT GUNDAM ZETA SPECIAL 2

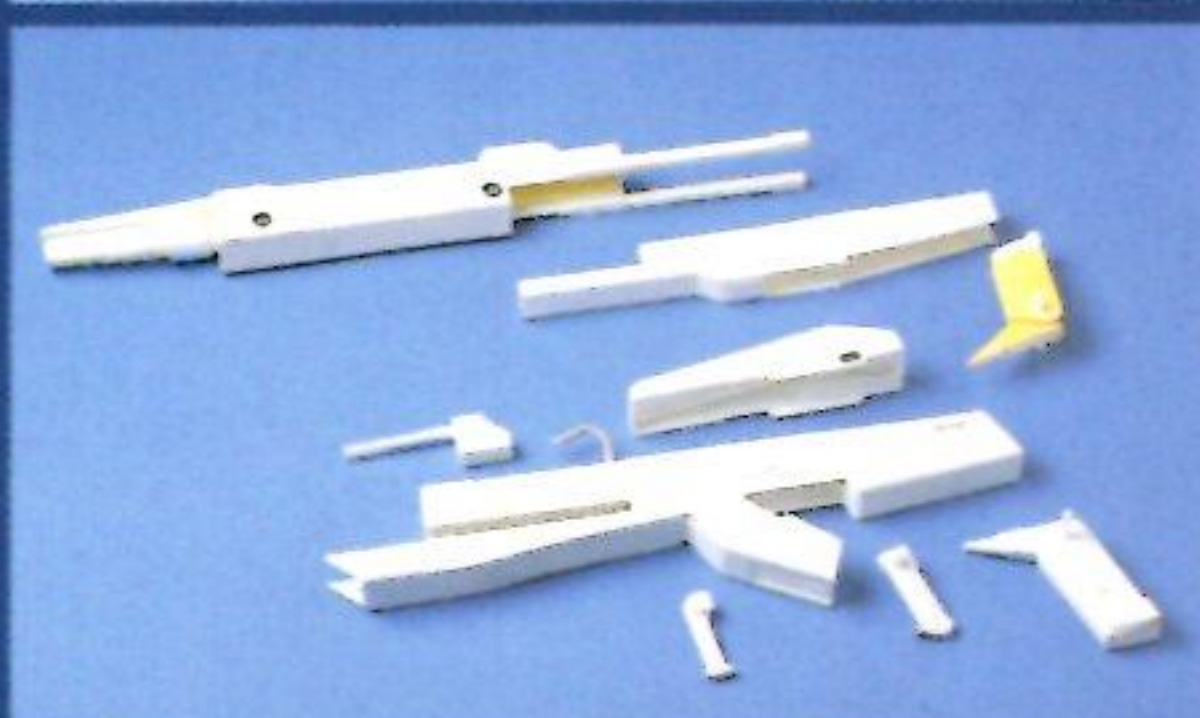
HYPER MEGA LAUNCHER (for Perfect Grade MSZ-006)
1/60 scale scratch build
built by Takayuki Katsumata

HYPER MEGA LAUNCHER

岩田トシオのPGゼータにあわせて1/60スケールでのハイパー・メガ・ランチャーを製作したのは、先月号のピクトリアルガイドでPGゼータを製作した勝又貴之。TVの設定版ではなくマスターグレード版ゼータ以降にリファインされたデザインでの製作である。基本的にはマスターグレードのキットからのスケールアップだが、そのままでは味気ないということで、オリジナルのディテールを派手になりすぎないよう追加。腕を固定することで、両手で構えられるようになっている。また、作例のPGゼータとの色味を合わせることにも気を使ったそうだ。

⬇全高30センチを超えるPGゼータの1.5倍ほどの全長となるハイパー・メガ・ランチャー。プラ板工作をメインとしたため、手で握って支えることが可能。また、設定にある伸縮機構も再現し、WR時のスタンドにもできるようにした(ただし、固定式ではなく乗せているだけなので不安定)。

⬆MS時に手で持っている状態の写真と比べてもらえば、明らかに長さが短くなっているのがわかるだろう。もちろん差し替えではなくちゃんと伸縮が可能。ランディング・ギアは勝又さんの友人によるもの。

⬅MG版のスケールアップだけではPGとのバランスが悪いと感じたため、各部にPG風のディテールとスジ彫りを追加。塗装も岩田さんの作例にあわせて明度の高いものとしている。

⬇左右のグリップカバー(?)は左をプラ板メイン、右をパテメインで製作。これは、どんな方法でも製作ができるということの証明。

⬆プラ板工作であることがわかる途中写真。マスターグレード版のハイパー・メガ・ランチャーを元にして図面を描いたそうだが、こうした直線的なデザインのものは、プラ板工作のほうが精度を出しやすく、軽量化も可能。この軽量化の成果によって、腕を固定すればハイパー・メガ・ランチャーを構えることが可能になる(証拠写真はP35からの折り込みにて)。

⬅サイドグリップ(写真上)は設定ではもっとカバーに近い位置にあるのだが、そのままではPGゼータに持たせることが難しかったため、グリップの基部を後方にずらし、折りたたみ方向を設定とは逆にすることで対応した。

⬆銃身やセンサー部などの円柱・円錐形のパーツにはプラ棒やプラパイプ、あるいは身の回りの品物の複製品を使用して対応している。こうしたアイデアはスクラッチの手間を軽減するために重要なもの。

PGゼータ用ハイパー・メガ・ランチャー
1/60スケールスクラッチビルド

製作・文:勝又貴之

みなさんこんにちは。12回目の登場の勝又です。今月のネタは自ら志願して、残念ながら付属しなかったPGゼータ用のハイパー・メガ・ランチャーを作ってみました。デザインはTV版ではなく、マスターグレードでリファインされたものを採用。単純にこっちの方がカッコイイでしょ?

それと、今回は岩田氏との共演。納品の前に岩田氏のPG・Zを拝見させてもらったのですが、その出来栄えにプレッシャーを受けながらの製作となりました。

■製作

まずMGゼータのハイパー・メガ・ランチャーの寸法を計り、1/60スケールのサイズに置き換えて方眼紙に書き込みます。この作業で手を抜くと組み上げたときにズレてしまい、後々面倒なことになるので慎重に行いましょう。その方眼紙をコピーし、部分的に切り取ったものをプラ板に貼り付けたら、それを切り出して仮組みをします。仮組みで問題がなければ各々パーツごとに接着していくのですが、この際必ずやっておきたいのが、各コーナーへのプラ角棒での裏打ちです。これによって、強度保持、確実に90度で接着、エッジ出しのときに削り込める、などのメリットがあります。

銃口はタミヤ製エアブラシのお尻の部分を複製して0.3ミリプラ板を貼って製作。グリップと本体中央のセンサー部(?)はプラ板積層。ちなみにHS氏から「絶対、持てるようにするッス」と言われたのですが、そのままのデザインではサイドグリップをしっかり保持できません。そこで苦肉の策としてサイドグリップの位置を収納できるギリギリまで後ろに持っていきました。これで何とか握ることが可能です。

銃身の収納ギミックは、前パーツに3ミリプラ棒(銃口パーツに固定)を、後パーツに5ミリプラパイプを仕込んでます。ランディング・ギアは友人の長谷川君が3ミリシンチュウ線とプラ素材にて製作。強度も抜群だったお陰でウェーブライダーを乗せることができました。ありがとう!!

■仕上げ

塗装は、下地に黒+軍艦色(2)、本体は白+黒少量です。デカールはPGゼータに付属のシールとウェーブのXデカールです。

■PROFILE

かつまた・たかゆき…最近友人の間で、模型技術が高いと"ノッポさん"、初歩的なミスをすると"ゴンタ君"と呼び合うのが流行っている。僕? 僕はノッポとゴンタを行ったり来たり…。